

- AMIGA • PC
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- AMSTRAD • C64
- SPECTRUM
- GAME CONSOLES

USER

€-64
GEOS V 1,2

ARCHIMEDES

D.T.P.

MIDI

ST REPLAY



MEGA REVIEW

LEMMINGS

WALT DISNEY ANIMATION STUDIO

SUPER ΔΩΡΟ POSTER 43X58

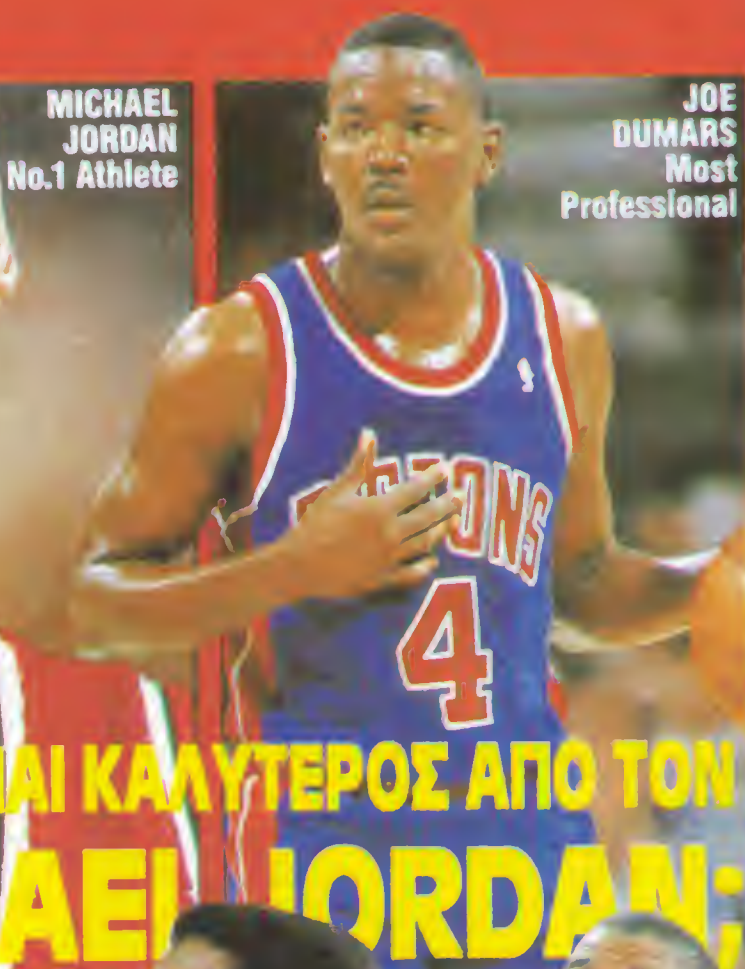
Μ Α Τ Ι Ε Σ Σ Τ Ο

BASKET

**ΜΗΝΙΑΙΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ
ΤΕΥΧΟΣ 33 * ΤΙΜΗ 300**



**MICHAEL
JORDAN**
No.1 Athlete



**JOE
DUMARS**
Most
Professional

**ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΥΤΕΡΟΣ ΑΠΟ ΤΟΝ
MICHAEL JORDAN;**



**CHARLES
BARKLEY**
Strongest Man



**PATRICK
EWING**
Top Intimidator



**MAGIC
JOHNSON**
The
Smartest

ΓΚΟΥΜΑΣ-ΠΑΠΑΠΕΤΡΟΥ-ΜΑΝΙΑΤΗΣ-ΦΑΣΟΥΡΑΣ-ΣΠΟΡΤΙΓΚ

BRAIN COMPUTER CENTER

ΣΟΛΩΜΟΥ 62 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 52.33.001

ΤΡΩΑΔΟΣ 1-3 ΠΕΥΚΑΚΙΑ
Ν. ΙΩΝΙΑ, ΤΗΛ. 2758334



ΜΑΚΕΤΑ ΑΝΑΣΤΑΣΙΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

AMIGA



DELTA COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

Βρίσκεσαι στο βάθος του χειρότερου σου εφιάλτη ...αλλά αυτή τη φορά δεν θα ξυπνήσεις. Μόνος και χαμένος σ'ένα εξωπραγματικό κόσμο πρέπει να ανακαλύψεις που είσαι και πως βρέθηκες εκεί....αλλά και πως θα βγεις από εκεί. Σ'ένα τρελλό ψάξιμο της άγνωστης γης ανακαλύπτεις καταπληκτικά δάση, ορυχεία, και υπόγειες μορφές που συλλέγουν αντικείμενα και αλληλεπιδρούν σε τρομακτικά πλάσματα. Βγαίνοντας στο φως της ημέρας ανταγωνίζεσαι μέσα σε σκηνές δράσης, παραγκωνίζοντας τους εχθρούς καθώς μάχεσαι βαθύτερα στα βάθη του αγνώστου.

ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΤΕΡΑΣΤΙΑ
ΠΟΙΚΙΛΙΑ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΜΕΓΑΛΕΣ
ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

ΑΚΟΜΑ

AMSTRAD CPC+

AMIGA 2000

ARCHIMEDES

ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ

CITIZEN

PANASONIC

SEIKOSHA

STAR



ΠΟΛΛΑ
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
&
ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ
ATARI 2600
AMSTRAD 4000
NINTENDO

ΠΟΛΛΕΣ ΕΥΚΟΛΙΕΣ ΠΛΗΡΩΜΗΣ

AMIGA 500

DISK DRIVE 3.5"

DISK DRIVE 5.25"

ΜΝΗΜΗ 512 KB

ΜΝΗΜΗ 1.5MB

HD 20 MB

TV MODULATOR

VIDEO DIGITISER

ΟΘΟΝΕΣ ΕΓΧΡΩΜΕΣ

GENLOCK

ΚΑΛΩΔΙΟ SCART

...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ



TOYOTA

CELICA



DELTA

COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347



ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

BIT-72*

THE BEST GAME CONSOLES



- ✓ ΓΡΑΦΙΚΑ ARCADE
- ✓ STEREO ΗΧΟ
- ✓ ΜΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 100 GAMES
- ✓ DOUBLE DRAGON, BATMAN
- ✓ ROBOCOP
- ✓ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ
- ✓ 6 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ

ΛΙΑΝΙΚΗ ΤΙΜΗ
ΕΚΠΛΗΞΗ
23.950 ΜΕ Φ.Π.Α.

BIT-72 GAME CONSOLE*, REDSTONE

ΣΥΝΔΕΣΤΕ με TV ή Μονитор
και απολαύστε ατελείωτες
ώρες ψυχαγωγίας σπίτι σας

*NINTENDO COMPATIBLE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

GreekSOFTWARE

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΗΣΩΝ 28

ΤΗΛ(01) 6443759, 6448503 FAX (01)-6442412

USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ:5820399 FAX:5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
UMBERTO GRELLONI

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
GRELLONI UMBERTO

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ/ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ

ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΕΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΚΩΣΤΑΣ ΠΟΘΟΥΛΑΚΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ
ΜΙΛΤΟΣ ΤΣΙΑΚΑΛΟΣ
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΧΟΛΟΓΚΙΤΑΣ

LAY-OUT
ΒΑΣΙΛΙΚΗ ΠΑΠΑΛΑΜΠΡΟΥ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΤΙΔΗΣ
UMBERTO GRELLONI
ΡΕΝΑ ΛΙΟΚΟΥΡΑ

D.T.P. - ΣΕΛΙΔΟΠΟΙΗΣΗ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΕΙΔΙΚΟΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΗΣ
ΘΕΟΠΙΣΤΟΣ ΝΙΚΗΤΙΔΗΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ
LASER OOT

ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ ΤΣΟΛΑΚΗΣ
Κ. ΣΑΚΕΛΛΑΡΗΣ Ο.Ε.

MONTAZ
ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΜΠΟΥΚΟΥΒΑΛΑΣ
ΝΤΙΝΑ ΚΑΡΥΔΑ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

Οι απόψεις που εκφράζουν οι συντάκτες στα άρθρα τους δεν αποτελούν απαραίτητα και θέση του περιοδικού. Οποδήποτε υλικό παραδίδεται στο περιοδικό περιέρχεται αυτόματα στη κατοχή του και δεν επιστρέφεται.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ: 4400
ΚΥΠΡΟΣ: 5000

9 ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Τα μάνα κείμενα που δεν ελέγχει...α εκδότης

10 PREVIEWS

Τι θα έρθει, πριν να έρθει.

15 POWER ON NEWS

Νέα απ' ταν έξω κάσμα.

22 ST-ΘΕΜΑ:

ST story Η ιστορία της Atari, και η εξέλιξη της σειράς ST.

24 STAY COOL AMIGA users

Συμβουλές και καλπάκια.

26 COMMODORE 64-ΘΕΜΑ:

GEOS V1,2 Ένα εργαλείο για ταν C64 σας.

28 AMSTRAD-ΘΕΜΑ:

Απακριπταγράφουμε... Πληκτραλογήστε τα listing και θα δείτε....

30 ARCHI-ΘΕΜΑ:

DTP ΜΕΡΟΣ II Τα δεύτερα μέρος μιας αναφοράς στις δυνατότητες του Archie σε DTP.

32 PC-ΘΕΜΑ:

ADLIB Τα δεύτερα μέρος της μουσικής κάρτα.

36 MEGA REVIEW:

LEMMINGS Τα καλύτερα παιχνίδια του μήνα; Της PSYGNOSIS; Σίγουρα ΝΑΙ.

40 BAT

Με τα γραφικά, και τα ηχητικά εφέ του παιχνιδιού, ταξιδέψτε σε έναν άλλα κάσμα, και γίνετε ένας bat agent.

ADVENTURE'S PARADISE

Ένας παράδεισος για όσους αγαπούν την περιπέτεια.

44 CONQUEST OF CAMELOT

46 POLICE QUEST II

SIMULATION SECTION

Εξομειωτής TANK! σημαίνει:

48 TEAM YANKEE

REVIEWS

Παλλά παλλά παιχνίδια, με βαθμαλαγίες και κριτικές από τους συντάκτες. Δείτε και αποφασίστε παιά θα είναι τα επάμενα παιχνίδια που θα αγοράσετε.

50 TOTAL RECALL

52 COLORADO

54 AFTER THE WAR

55 STORMOVICK

56 RORKER'S DRIFT

60 DICK TRACY

61 TARGHAN

62 ONSLAUGHT

GAMES KAI GX-4000

Παρουσίαση παιχνιδιών της νέας κανσάλας της Amstrad.

64 FIRE FORGET II - CRAZY CARS II

COMPILATION SECTION

Μία συλλογή που πραγματικά αξίζει.

58 MULTI SPORTS

SEGA REVIEWS

Η γνωστή κανσάλα, με δυο ακόμα από τα καλύτερα παιχνίδια της.

66 COLUMNS-THE NEW ZEALAND STORY

8/16 BIT

Καλά παιχνίδια για μικρά κυβικά

68 SUPER CARS

69 LOTUS TURBO CHALLENGE - OPERATION STEALTH

70 TIPS'N'TRICKS

Κάλπα για δύσκαλα παιχνίδια ...

ΤΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ... ΠΑΙΚΤΗ

Χρήσιμες πληραφίες από αυτούς που ξέραυν.

74 CULT

76 FALCON

79 SPELL SHOP

Τα μαγαζάκια των adventurers που σιγά-σιγά καντεύει να γίνει Super-Market.

84 WALT DISNEY

Φιάξετε τα δικά σας cartoons (κάπως έτσι ξεκίνησε και η Disney).

88 AMIGA DTV

Τα δεύτερα μέρος για DTV, και για μελλαντικούς Spielberg.

90 MIDI ST REPLAY

Sampler για ταν ATARI

92 MODEMS

Συζητήσεις περί Sadam και Bush.

96 MAIL ORDER

Πάρτε κόσμε! Όλα φτηνά και καλά.

98 Αποτελέσματα Χριστουγεννιάτικου διαγωνισμού.

102 ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Γράμματά, απαντήσεις και η ζωή συνεχίζεται...

108 ΒΙΒΛΙΟΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

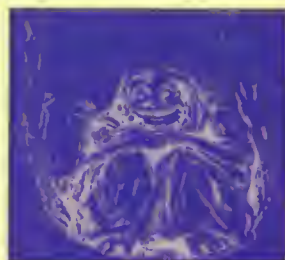
110 ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Απαντήστε και κερδίστε, και δώρα μια Ferrar Testarossa (σε αφίσσα).

111 ΕΥΘΥΜΟΓΡΑΦΗΜΑ

112 ΑΓΓΕΛΙΕΣ

Παλλές αγγελίες που κάποια απ'αυτές σίγουρα σας ενδιαφέρει.



ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

Τέλος του πολέμου, αρχή της Ανοιξης, και ήρθε ο καιρός για λίγες αλλαγές. Σίγουρα θα προσέξατε την λέξη "COMPUTER'S" πριν απ'το USER. Προστέθηκε η λέξη COMPUTER'S, γιατί διαπιστώσαμε ότι το περιοδικό ήταν άγνωστο σε πολλούς αναγνώστες του χώρου, (π.χ. ο Saddam, το τεύχος 11, λόγω του F15 στο εξώφυλλο, νόμιζε ότι ήταν πολεμικό έντυπο) ακόμα και σε περιπτεράδες. Θα μου πείτε τώρα σιγά την αλλαγή, αλλά φίλοι μας εσείς ξέρετε το USER και το αγαπάτε, υπάρχουν όμως άλλοι, που θα ήθελαν να το γνωρίσουν (πιστεύουμε ότι σ'αυτό θα βοηθήσετε και εσείς, διαφημίζοντάς μας στους φίλους σας).

Και τώρα ακούστε κάτι: **ΚΑΘΕ ΠΡΩΤΗ ΤΟΥ ΜΗΝΑ ΣΤΟ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ**. Ναι δεν είναι τυπογραφικό λάθος, και καλά ακούσατε.

Αλλά τι βλέπω, περιμένουμε όλοι τις πασχαλιάτικες διακοπές; (σχεδόν όλοι δηλαδή.....). Κάντε λοιπόν ένα μήνα υπομονή και θα έρθουν. Εγώ πάντως έχω πάρει 2 ντουζίνες αυγά, γιατί όπως μου είπαν έγγυρες πληροφορίες, (έχω διασυνδέσεις με την έβγα της γειτονιάς μου) η τιμή τους λόγω πετρελαίου θα φτάσει τα ύψη. Εμείς πάλι, θα σας βοηθήσουμε να ξεπεράσετε αυτόν τον μήνα, με το νέο, και πιο πλούσιο από θέμα φωτογραφιών, τεύχος του USER. κτσι για αυτό το μήνα σας έχουμε πολλά και διάφορα όπως: - Reviews για τα νέα παιχνίδια γνωστών εταιριών (Ocean, Microprose, Sierra) που πρόκειται να κυκλοφορήσουν. - Κουφά, τρελά και απίστευτα νέα! - Τις μόνιμες στήλες για τον Atari ST, την Amiga, τον Commodore 64, τον Amstrad, τον Archimedes κτλ. - Επίσης έχουμε την συνέχεια της παρουσίασης της κάρτας AdLib για τους μουσικόφιλους των PC. - Κατόπιν περνάμε στα φοβερά Reviews των παιχνιδιών, όπου έχουμε σαν Mega Review, το ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ LEMMINGS της Psygnosis. Αλλα όχι μόνο αυτό, υπάρχουν και άλλες καλές παρουσιάσεις παιχνιδιών που θα τις ανακαλύψετε μόνοι σας. - Το ότι υπάρχει και η στήλη Spell Shop, δεν χρειάζεται να σας το υπενθυμήσουμε. - Μετά περνάμε σε πιό σοβαρά (κατά τον κ. Renato...που τα μάτια του απο το Animation έχουν γίνει σαν ελατήρια!!) θέματα όπως: το πολύ δυνατό Software για cartoon animation κατευθείαν απο την πρωτοπόρα εταιρία στο κινούμενο σχέδιο την: Walt Disney (ευχαριστούμε την Greek Software που μας έδωσε το πρόγραμμα για το άρθρο). - Για όσους ασχολούνται με Video, η συνέχεια του βαρεμένου....συγνώμη του συντάκτη ήθελα να πω, η στήλη DeskTopVideo, και το δεύτερο μέρος του Deluxe Video, όπου σας μαθαίνει βήμα-βήμα να φτιάχνετε κάποια απλά videos. - Αν και ακόμα δεν μας έχει φτιάξει το Lambada,(ακου, Lambada?!?), ο κύριος Αντώνης, εξακολουθεί να μας μιλάει για μουσική μέσα απο τη στήλη MIDI. - Και ο άνθρωπος με τα χίλια καλώδια(!), σας περιμένει στην στήλη modem, για να σας βοηθήσει να φουσκώσετε τον τηλεφωνικό λογαριασμό του σπιτιού σας. - Διαβάστε και κάνα γραμματάκι, που ως συνήθως θα υπάρχει κάποια "μάχη" μεταξύ Atari, Amiga, Archimedes ή PC.

Πιστεύω ότι με όλα αυτά τα θέματα θα περάσει ο μήνας ευχάριστα. Αλλά και αν υπάρχει χρόνος ελεύθερος, να θυμάστε ότι στο προηγούμενο τεύχος υπάρχει μια συνταγή για μακαρόνια, τι κάθεστε λοιπόν, βάλτε νερό στην κατσαρόλα, εκτός αν είστε αλλεργικοί στα ζυμαρικά, σαν κάποια γνωστή μου.

Υ.Γ (Ο Νίκος Κροντηράς ακόμα προσπαθεί να ξεκολλήσει απο το ταβάνι την κατσαρόλα....χι!χι!χι!χι!).



Umberto Grelloni .

REVIEW

ΜΙΑ
ΠΡΩΤΗ
ΜΑΤΙΑ
ΣΤΙΣ
ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

DEATH OR GLORY

Εχετε ποτέ φανταστεί τον εαυτό σας στη θέση ενός πιλότου Spitfire που αντιμετωπίζει ένα σμήνος από MIGs; Ασχέτα από την απόντησή σας η Activision σας δίνει την ευκαιρία με το Death or Glory που μόλις κυκλοφόρησε για να σπύσει την μονοτονία των jets. Πρόκειται για ένα arcade flight simulator με έξι διαφορετικό σενάρια (Δύο Παγκόσμιους πολέμους, Κορέα, Βιετναμ, Falklands, Λίβανο). Μπορείτε επίσης να πόρετε το μέρος όποιας πλευρός θέλετε καθώς και να πετόξετε με σμήνος ή μόνος. Αερομαχίες και βομβαρδισμοί γεμίζουν την περιπέτεια ενώ το cockpit αλλάζει ανάλογα με το σκόφος που διαλέγετε. Φυσικό υπάρχουν οι καθιερωμένες εξωτερικές οπτικές γωνίες για να ελέγχετε τον χώρο..

INSECTS IN SPACE

Χμμ, να ένα πραγματικά πρωτότυπο καλό παιχνίδι! Ακουσον άκουσον, έρχονται λέει εξωγήινα τεράστια έντομα τα οποία κλέβουν μωρά και τα ρίχνουν από μεγάλο ύψος με το ανάλογο αποτέλεσμα. Ευτυχώς όμως υπάρχει μία ιπτάμενη καλόγρια (αυτό ονομάζεται θεία δίκη) ονόματι Heleen που πετώντας ακτίνες laser από τα μάτια της σε οκτώ δυνατές κατευθύνσεις καταστρέφει τα αλλίενς. Τα γραφικά και ο ήχος δεν θα είναι τίποτα το ιδιαίτερο στους Amiga και ST.

BILLY THE KID



Ο William H. Bonney, ένας από τούς μεγαλύτερους παρανόμους στο Νέο Μεξικό φθώνει στο Lincoln για να επιβάλει την θέλησή του στην πόλη. Εχετε την δυνατότητα να παίξετε είτε τον "Billy the Kid" είτε τον άλλωτε καλό του φίλο, σερίφη Pat Garret. Αν επιζήσετε στην ληστεία της τρόπεζας, την επιδρομή στο τρένο κτλ θα βρεθείτε στην τελική σκηνή της μονομαχίας, όπου μόνο ένας μπορεί να είναι νικητής. Είναι μία από τις σπάνιες φορές που βλέπουμε κάποιο Western game ενώ η ποιότητα της Ocean υπόσχεται πολλά. Αν έχει και μουσική Morricone..! Θα κυκλοφορήσει σε Amiga, Atari και PC format.

E P I C



Από την ομάδα που βελτίωσε το F29 Retaliator, τώρα μας έρχεται το EPIC ένα game επιστημονικής φαντασίας με τα καλύτερα γραφικό και πρωτότυπο game play. Ο θρύλος γεννιέται μαζί με ένα εκπληκτικό εξοπλισμένο μονοθέσιο starfigher. Αυτό το σκόφος στα σωστά χέρια (ενός θρύλου) θα διαλύσει τον εχθρικό στόλο. Αυτό λοιπόν είναι το EPIC, και εσείς ο θρύλος. Το demo που είδαμε μας εντυπίασε για την κινηματογραφική παρουσίαση, τα υψηλής πυκνότητας γραφικά, την ατμοσφαιρική μουσική και συνολικά η εμφανισή του μας θύμισε τον Πόλεμο των Αστρων. Το περιμένουμε για Amiga, Atari και PC's.

WING COMMANDER

Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει για PC σε EGA, VGA, MCGA, TANDY και είναι ένα Action-Arcade Flight simulator, που χρειάζεται AT 386 (δυστυχία μας, δυστυχία μας) για να δείξει την αξία του, ενώ σε όλα τα PCs θέλει συμβατότητα 100%. Θα παίζεται με πληκτρολόγιο, mouse και joystick. Η μνήμη του υπολογιστή πρέπει να είναι από 640K και πάνω ενώ από μουσικές κάρτες υποστηρίζει την Ad lib, Roland, MT-32 ή Lapc-1 και CMS Soundblaster. Η υπόθεση είναι η εξής: Στον εικοστό-έβδομο αιώνα η ανθρωπώ-

τητα βρίσκεται σε έναν ανελέητο πόλεμο με τους Kilrathi, μία πολεμοχαρή alien φυλή. Οδηγείτε τους πιλότους της γήινης συνομοσπονδίας ενάντια στα καλά εξοπλισμένα εξωγήινα διαστημόπλοια ενώ στο πλευρό σας υπάρχει ένας πιστός υπαοπιστής. Τα raytraced 3D και bit mapped γραφικά χρησιμοποιούν 256 χρώματα. Οι πιλότοι έχουν στη διαθεσή τους τεσσάρων διαφορετικών ειδών σκάφη, το καθένα με τα δικά του χαρακτηριστικά πτήσης, οπλισμού και σχεδιασμό. Η κινηματογραφική αίσθηση που απο-



πνέει το game είναι το κάτι άλλο ενώ ακόμα υπάρχει και ένα πρωτοποριακό μουσικό ούστημα από την Origin που επιτρέπει την απόλυτη αξιοποίηση των ηχητικών δυνατοτήτων του ουστήματός σας.

GAME NEWS

Η Activision σύμφωνα με ορισμένες πληροφορίες εργάζεται πάνω σε ένα καινούργιο σύστημα κατασκευής adventures (μην χαίρεστε από τώρα).

Η US Gold ετοιμάζει ένα πακέτο με δύο παιχνίδια της Lucas film το Zak McKracken and the Alien Mindbenders και το Indiana Jones and the last Crusades-graphic Adventure για Amiga, ST και PC.

Η Delphine αναμένεται να παρουσιάσει στο τέλος του χρόνου το Future Wars II και κατασκευάζει ένα καινούργιο παιχνίδι βασισμένο σε παρόμοιο σενάριο με το Lords of the Rising Sun.

Αναμένεται να κυκλοφορήσει, κατά τον Σεπτέμβριο, το Populous II.

Η US Gold πήρε την άδεια να κάνει τα



conversions των coin-op της SEGA Bonanza brothers και Alien Storm.

Το Loopz, ένα πολύ πετυχημένο ruzzle game θα είναι ένα από τα πρώτα παιχνίδια οικιακού υπολογιστή που γίνεται Γαπωνέζικο coin-op!!!

Η Mirrorsoft ετοιμάζει το First Samurai και η Cinemaware τα Roller Babies και The Enemy Within.

Το φθινόπωρο του 91 θα έχουν κυκλοφορήσει για Sega Master System δύο φοβεροί τίτλοι της

Amiga, το Populus και Shadow of the Beast! Γιαυτό περιμένετε μέχρι τότε.

Το πολυβραβευμένο flight simulator (ο θεός να το κάνει simulator!) της Ocean F-29 Retaliator τώρα έρχεται για PCs και μας υπόσχονται ότι η ταχύτητά του θα είναι τρομερή. Φήμες αναφέρουν ότι σε Amstad PC θα τρέχει τόσο γρήγορα όσο στην Amiga. Αν αυτό αληθεύει τότε μιλάμε για το γρηγορότερο flight game που έχει θγει ποτέ για συμβατούς.

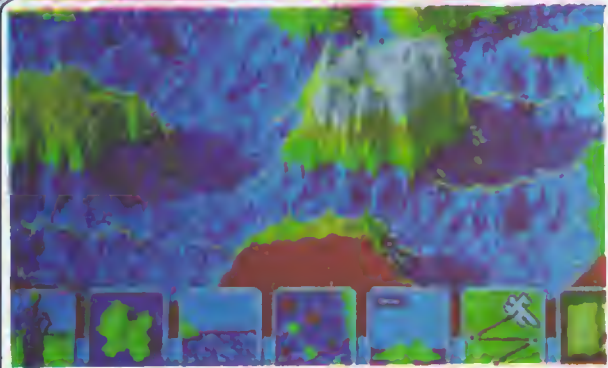
Αναμένουμε και ελπίζουμε.

SPIRIT OF EXCALIBUR

Το game είναι βασισμένο στο θίβλιο του Thomas

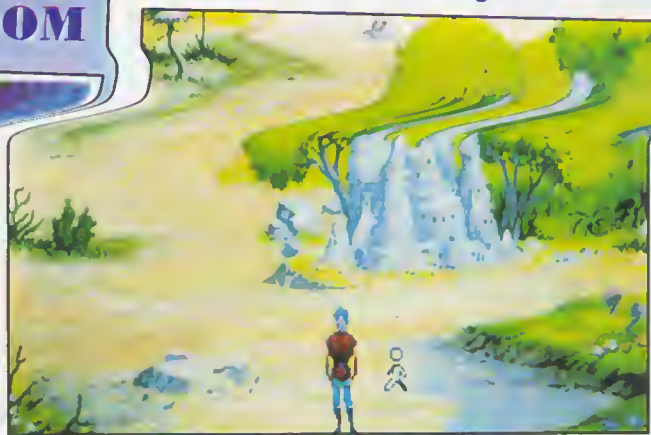
Malory για τα μύθα του βασιλιά Αρθούρου. Η χρονιά είναι 539 μ.χ. και εσείς με το όνομα Lord Constantín πρέπει να κυβερνήσετε ένα βασίλειο που είναι διαλυμένο τριγυρνώντας και παλεμώντας με μάγους, τέρατα και κατατραπώναντας ταυτόχρονα εχθρούς παύ επιδουλεύονται τη γη σας. Το παιχνίδι περιλαμβάνει δύο επίπεδα δράσης, ένα στρατηγικό σταν χάρτη και ένα με arcade σκηνές (ξεγυρισμένες ξιφασχίες). Η εξέλιξη της περιπέτειας χωρίζεται σε πέντε επίπεδα και περιέχονται ακόμα και RPG στοιχεία αφού κάθε ιππότης έχει μία υπόσταση που συντίθεται από ανταχή, υγεία, ευγένεια, μαγεία, ικανότητα μάχης, πανοπλία και πίστη. Το παιχνίδι τα είδαμε στα PCs και τα γραφικά του φαίνεται ότι θα είναι άψαγα και χειρισμός εύκαλος. Ο ήχος όμως είναι μέτριος. Η πλακή του ευρηματική και τα συναλικά στήσιμα θα προκαλέσει αίσθηση. Στο εξωτερικό κυκλοφορεί για PC ενώ θα θγει για ST και Amiga σύντομα.

MIDWINTER II FLAMES OF FREEDOM



Η Microprose εταιμόζει τα έδαφος για τη συνέχεια του Midwinter, ένα game που άφησε επαχή. Η Maelstrom εργόζεται πόνω στη συνέχεια του game από τότε που τελείωσε τα πρώτα μέρας. Τα στηρίζει όμως σε διαφορετικό σενόρια και τεχνική. Η εταιρεία πρόσεξε καλό τις κριτικές που έγιναν στα πρώτα μέρας, έτσι ώστε να καταφέρει να κάνει τα game αρεστό στους περισσότερους. Έτσι μείωσε τον αριθμό των χαρακτήρων αφού στα πρώτα μέρας ήταν μεγάλα και δύσχειρηστα. Τώρα έχετε να κανταλόμετε έναν μόνο χαρακτήρα με απαιδηγήπατε χαρακτηριστικά θέλετε, διαλέγαντας μέσα από ένα μεναύ από μύτες, μότια, αυτιά, μαλλιά κτλ και ένα σωρό άλλες επιλογές που επιτρέπουν να μεταβάλλετε την ικανότητα του να επικαίνωνε με τους άλλους ανθρώπους. Όταν δηλαδή συναντήσετε κάποια πρόσωπο μπορείτε να χρησιμοποιαίσετε πόνω του sex appeal (για δόντια μιλόμε), εκφραβισμό και πανηριό για να τον πείσετε, αλλά καλά θα ήταν να μην τα παρακόνετε. Η υπόθεση δεν έχει μεγόλες διαφαρές από τα πρώτα μέρας αν εξαιρέσαυμε ότι γυρνότε απα νησί σε νησί, χωρίς χιόνια αυτή τη φαρό! Ο χώρας του gameplay εξακαλαυθεί να είναι τεράστιας με παλύ δρόση, όριστα γραφικά και υπέραχας ήχας. Πρόκειται να κυκλαφαρήσει σε όλα τα 16-BIT μηχανήματα.

KING'S QUEST



Τώρα τί θα περιμένετε να γρόψαυμε; Για τη θρυλική σείρ των King's Quest, για τα πόσα επιτυχημένη είναι, για τα γραφικό σε φανταστικά επίπεδα ή για τα σενόρια που θυμίζει μερικές φαρές τα πιο κρυφό μας όνειρα. Τα πέμπτα επισόδια είναι γεμότα με ruzzles και η πλακή του τραμερή. Όμως τα πρώτα που παρατηρεί κανείς είναι ότι τα γραφικό ξεπερνούν κατά παλύ τα πραηγούμενα σε σχεδιασμό και λεπταμέρεια. Τα animation εξαίσια ενώ τα χειρότερα σημεία της περιπέτειας είναι α ήχας. Η υπόθεση έχει ως εξής: τα βασίλεια του γνωσταύ μας πιά King Graham, τα Davenstry καταπατήθηκε από ένα μαχηρό μάγα, τον Mordack, α απαίιας έκλεψε αλόκληρα τα κόστρα (τώρα που μπορεί να κρύβεται ένα κάστρα... εδώ σας θέλαυμε!). Σ'αυτό τα τελευταία μέρας της ανθαλαγίας των King's Quest η Sierra έχει χρησιμοποιήσει 9,7 megabytes data αλλό τα game στα PCs απαιτεί επεξεργαστές από γρήγαρα 286 και πόνω. Θα τα δαύμε βέβαια και σε Amiga, ST.



SWIV

Το jeep και το ελικόπερο επέστρεψαν. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι είναι η συνέχεια του SilkWorm και προβλέπεται ότι θα είναι ένα από τα καλύτερα two player shoot'em ups. Σ'αυτή τη κοιλάδα του θανάτου το jeep ταξιδεύει στο έδαφος μ'ένα πανίσχυρο όπλο πολλών κατεύθυνσεων, αλλά πρέπει να ξεπεράσει τα διάφορα εμπόδια αποφεύγοντας Tanks. Το ελικόπερο αντίθετα ξεφεύγει τους κινδύνους του εδάφους αλλά μπορεί να πυροβολεί μόνο σε μία κατεύθυνση. Δεκάδες εχθρικά sprites και power ups γεμίζουν την οθόνη του υπολογιστή ενώ μια ριζοσπαστική τεχνική disk accessing επιτρέπει να παίζετε και να φορτώνετε ταυτόχρονα. Τα γραφικά, ο ήχος και η κίνηση μέσα από πολλά διαφορετικά επίπεδα είναι κάτι που πρέπει να δείτε για να πιστέψετε.

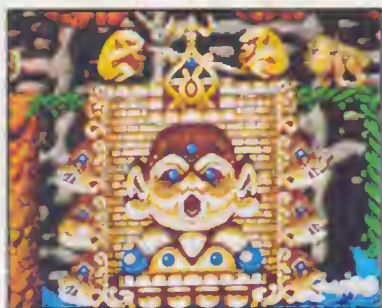
NAVY SEALS



Το άκρως απόρρητο όπλο της Αμερικής. Η απάντηση στην δύναμη της S.A.S. Η Navy Seals είναι μια ομάδα commandos βασισμένη στους καλύτερους άνδρες εκπαιδευμένους στις πιο σύγχρονες στρατιωτικές τεχνικές

και εξοπλισμένους με το τελευταίας τεχνολογίας οπλοστάσιο. Το σενάριο του game είναι βασισμένο στην ομόθυμη ταινία της Orion monie και για όσους την έχουν δει απλά ακολουθούν την υπόθεση. Σκοπός της ομάδας σας η απελευθέρωση Αμερικανών ομήρων από την πολεμική ζώνη στη Μέση ανατολή και η καταστροφή των μυστικών πυρηνικών όπλων του εχθρού. Η δράση δεν σταματάει ποτέ και οι κίνδυνοι είναι πολλοί. Η στρατηγική σε υψηλά επίπεδα. Τα θεγαγαλικά πολλά, οι θόνοις διαδέχονται η μία στην άλλη, τα γραφικά άσφουα. Το Navy Seals θα κυκλοφορήσει για όλα τα format εκτός του PC το οποίο δεν έχει ανακοινωθού ακόμα. Ενα δυνατό game για παίκτες με γερά νεύρα.

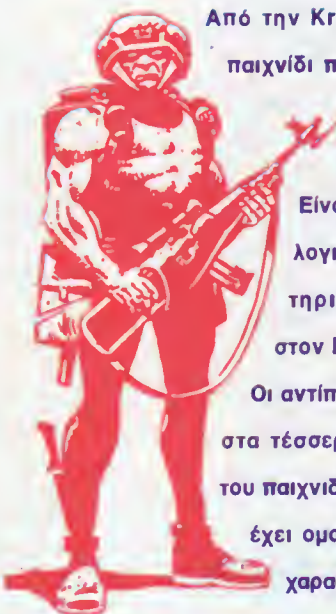
TOKI



Ενα πολύπλοκο arcade adventure, με πρωταγωνιστή έναν διαβολικό και πανίσχυρο μάγο που έχει απαγάγει την αγαπημένη σας και σας με-

ταμορφώνει σε πίθηκο περιοπής καθώς και τον κόσμο σας σ'ένα κακό όνειρο. Ο δυστυχισμένος λοιπόν ηρώας μας πρέπει να λύσει τα μάγια (όπως λέμε φτιάχνω καρμπονάρα) κυνηγώντας το μάγο και να απελευθερώσει τη γυναίκα του. Αυτό το game βασίζεται στο πολύ καλό scrolling που χρησιμοποιεί την τεχνική του coin-op και στα ιδιαίτερα ευρηματικά και πανταχού παρόντα όπλα και power-ups. Το παιχνίδι πιστεύουμε ότι θα έχει μεγάλη επιτυχία στη χώρα μας λόγω της πρωτοτυπίας του σε όλα τα επίπεδα και στην πετυχημένη πορεία του coin op στις αίθουσες ηλεκτρονικών. Το παιχνίδι ανομένεται σε όλα τα format εκτός του PC. Το review θα παρουσιαστεί σ'ένα από τα επόμενα τεύχη.

ROGUE TROOPER



Από την Krisallís μας έρχεται αυτό το παιχνίδι που μετά τον δικαστή Dredd έχει ήρωά του παρμένο από τα κόμικ της 2000AD.

Είνοι σωματώδης, μπλέ και βιολογικά ικανός να επιζεί σε δηλητηριώδη ατμόσφαιρα (μπα όχι στον Περσικό δεν θα αντέξει).

Οι αντίπαλοί του είναι ανάλογοι μέσα στα τέσσερα shoot'n explore επίπεδα του παιχνιδιού ενώ η τεχνική πλευρά θα έχει ομολό scrolling, animation και χαρακτήρες μεγάλου μεγέθους.

NARC



Τα καυτότερο coin-op της αγοράς (όπως υποστηρίζει θέβαια η εταιρεία κατασκευής του) τα τελευταία δύο χρόνια, θγήκε και στα computer για να εκδικηθεί. Τα σενάριό του δανειζέται στοιχεία από τα Miami Vice. Η αποστολή σας είναι να εξαντλώσετε τούς στυγνούς εμπόρους ναρκωτικών, και πάσης φύσεως εγκληματίες. Πυραθαλείτε και συλλαμβάνετε ό,τι κινείται στο πεδίο βολής σας. Η δράση είναι non-stop σε όλα τα επίπεδα συμπεριλαμβάνοντας τούς μεγαλύτερους κινδύνους όπως παγίδες και φωτιές που τα κάνουν ένα από τα καλύτερα shoot'em up που θα κυκλοφορήσουν. Είναι ένα πρωτότυπο game με άριστα graphics για απαιτητικούς και μη. Η θία του θα χτυπήσει όλους τούς υπολογιστές εκτός των PC (στην αρχή ταυλάχιστον).

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS EYE OF THE BEHOLDER



Είναι η νέα περιπέτεια της φανταστικής σειράς των role-playing games το Advanced Dungeons & Dragons. Ετσι σε λίγο καιρό θα έχετε την ευκαιρία να αποκτήσετε ακόμα ένα συλλεκτικό κομμάτι! Το σενόριο διαδραματίζεται στην πόλη Forgotten Realms του Waterdeep και χρησιμοποιεί σεναριακό υλικό από την TSR: Waterdeep and the North, City system και το Ruins of Undermountain. Στο Eye of the Beholder οι όρχοντες του Waterdeep στέλνουν μία ομάδα adventurers κάτω από την πόλη για να καταστρέψουν την εγκληματική δύναμη της οποίας σημάδια έχουν αρχίσει να εμφανίζονται με την εξόπλωση του κακού. Η ομάδα γρήγορα ανακαλύπτει ότι οι υπόνομοι βρήκαν από παγίδες και τέρατα, κανέναν όμως χειρότερο από την διαβολική Γιαννατάρ και το βοηθό της. Εσείς πρέπει να βρείτε και να καταστρέψετε τη σατανική συνωμοσία μέσα σε έναν χώρο φτιαγμένο όλο σε 3D. Το game έρχεται για IBM και Amiga ενώ θα υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών καθώς ακόμα Ad lib και Roland κάρτες ήχου.

TURRICAN

Πάνω που είστε ήρεμοι, νοιώθετε ασφάλεια, κοιμόσθε χωρίς προβλήματα και βλέπετε ένα καλό όνειρο, ο ΕΦΙΑΛΤΗΣ επιστρέφει. Είστε ο σκληρός ήρωας Turrican και πρέπει να καταστρέψετε τη διαβολική ΜΗΧΑΝΗ. Με όπλο ένα μαστίγιο laser πρέπει να περάσετε μέσα από δώδεκα επίπεδα πέντε κόσμων με πάνω από χίλιες πεντακάσιες οθόνες γεμάτες από ανώριμη, διασκεδαστική, εκρηκτική δράση. Η Rainbow Arts ελπίζει ότι θα καταφέρει να συμπυκνώσει πάνω από 2 Mega γραφικών και υπέρ-ομαλό parallax scrolling. Ακόμα θα υπάρχουν περισσότερα από είκοσι μουσικό θέματα, δέκα ψη-



φιακοί ήχοι και πενήντα διαφορετικό ηχητικά εφέ!

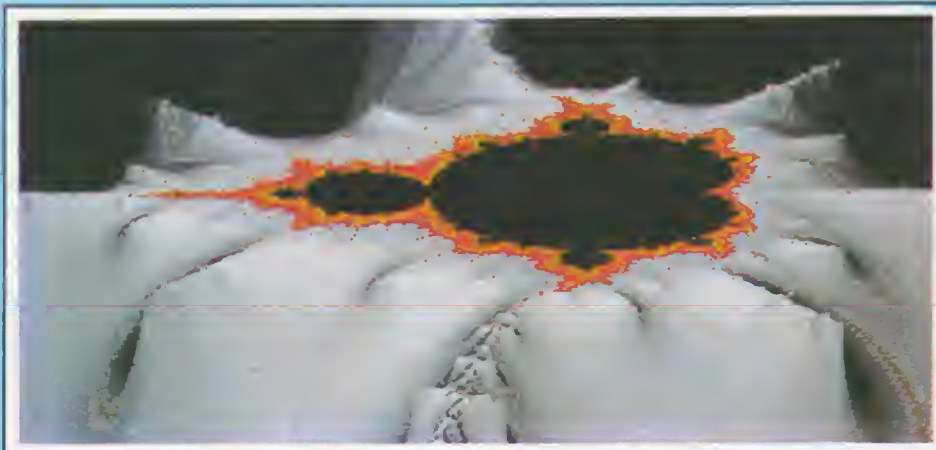
SHANGAI II: DRAGON EYE

Εόν μικρός σας όρεσε να χτίζετε πύργους στην όμμο, ή να καταστρέψετε τα τούβλα της δίπλα οικοδομής φτιόχνοντας σπιτόκια, αν είσαστε μικρός ή νοιώθετε μικρός (ή πολυλογός, Σ.Αρχ) τότε αυτό το game ίσως καταφέρει να ξυπνήσει τα όγρια ruzzie ένστικτό σας. Είναι εμπλουτισμένο με μορφές και κινήσεις ζώων που αντιπροσωπεύουν τους χρόνους στο κινέζικο ημερολόγιο. Το gamerplay αν και αμαβαθμισμένο είναι το κλασικό και τα γραφικό μέτρια. Γι'αυτό και προβλέπεται ότι θα κυκλοφορήσει μόνο για PC και συμβατους. (αν δεν πούμε την κακία μας... Σ.Αρχ.)

4-D SPORTS DRIVING

Μega City, μια μεγάλη πόλη με δισεκατομύρια κατοίκους και μερικές εκατοντάδες Δικαστές. Όχι από αυτούς με τις περούκες, από τους άλλους με τα όπλα, τις μοτοσυκλέτες και το νόμο στα χέρια τους. Ο καλύτερος θέβαια είναι δικαστής Dredd. Ονομα και πρόγμα αυτό το παιδί καταφέρνει για μια φορά ακόμα να εμφανίζεται στις οθόνες των υπολογιστών με την βοήθεια της Virgin Mastertronic. Eva left to right shoot'em up που προσπαθεί (και κατορθώνει) να μην μοιάζει στα Robocop αλλά η τεχνική πλευρά του δεν ενθουσιάζει. Οι φοιτητές της Νομικής οφείλουν να το αγοράσουν! 4-D SPORTS DRIVING Το 4D αρχίζει να γίνεται κοινός τίτλος (όντε βρε παιδίό και κανένα 5D) και έτσι μετό από το BOX έχουμε τα αυτοκίνητα. Η ποιότητα της Mindscape λοιπόν μας δίνει αυτο το παιχνίδι όπου μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα σε ένα μεγάλο πλήθος αυτοκινήτων αυτό της αρεσκείας σας. Οδηγείτε λοιπόν με σωστό χειρισμό στον τρισδιάστατο δρόμο. Για τα γραφικό δεν θα σας δώσω λεπτομέρειες τώρα (είναι καλύτερα από του Hard Driving, Σ.Αρχ.) αλλά για το gamerplay οι πρώτες εντυπώσεις είναι θετικές.

...ΚΑΙ ΠΑΛΙ FRACTALS



Εκτός από τον Dr. Clarke, όπως είδαμε και παραπάνω, υπάρχουν και άλλοι άνθρωποι που ασχολούνται με την επιστήμη των fractals και συγκεκριμένα την εφαρμογή της στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Δυο καθηγητές του Georgia Institute of Technology, οι Alan Sloan και Michael Barnsley, δημιούργησαν μια εταιρεία με την επωνυμία Iterated Systems. Αφορμή ή μάλλον αιτία της; Ένα πολύ καλό σύστημα συμπίεσης αρχείων εικόνων που εφεύρανε και βασίζεται κυρίως σε hardware αλλά και σε software. Το όλο σύστημα αποτελείται από μια πλακέτα με οκτώ fractal-transform ASICs και έναν Intel i960 RISC μικραπεξεργαστή. Το hardware και τα software του συστήματος μπορούν να δουλέψουν σε οποιοδήποτε AT με VGA κάρτα αλλά το ενδιαφέρον βρίσκεται στον τρόπο συμπίεσης των αρχείων-εικόνων που βασίζεται σε fractals που σημαίνει με παλύ-πολύ απλά λόγια (μην νομίζετε ότι μπορώ να σας το εξηγήσω και με περισσότερα) ότι κάθε εικόνα ή γραφική παράσταση μπορεί να αντικατασταθεί ή να "εκφραστεί" καλύτερα με μια και μόνο συνάρτηση fractal. Για παράδειγμα μια γραμμή που σε VGA πιάνει 38Kb συμπίεσμένη με το παραπάνω σύστημα φτάνει τα 4Kb! Ετσι μπορεί μέσα σε μια και μόνο δισκέτα 1.4MB να χωρέσει 1.5 λεπτά animation, σε έναν 40MB σκληρό δίσκο 40 λεπτά και σε έναν CD οπτικό δίσκο 10 ώρες! Όσο για ακίνητες εικόνες... μέσα σε μια 1.4MB δισκέτα χωράνε 70! φωτογραφικής ποιότητας, ενώ ο μεγαλύτερος συντελεστής που έχει επιτευχθεί μέχρι τώρα είναι 500 προς 1 !!! Αν και για να γίνει η συμπίεση της ή των εικόνων χρειάζεται το hardware, από εκείνη την στιγμή και έπειτα το αρχείο που δημιουργείται δεν είναι παρά ένα απλό DOS αρχείο που μπορεί να αποσυμπίεστεί σε οποιοδήποτε AT (με τα απαραίτητα software φυσικά) και με ταχύτητα 24-30 frames το δευτερόλεπτο. Αυτή την στιγμή το σύστημα κοστίζει 25000\$ δολάρια αλλά σύμφωνα με τους υπεύθυνους η τιμή θα πέσει και υπάρχουνε σχέδια για την ολοκλήρωσή του σε ένα και μόνο τσιπάκι που, αν επιτευχθεί τότε, θα γίνει standard στις πλακέτες των μελλοντικών PCs! Και η επιστήμη προχωράει...

ΑΓΟΡΑΖΟΝΤΑΣ ΙΣΤΟΡΙΑ

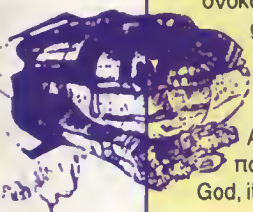
Οχι δεν πρόκειται για τα Ελγείνια αλλά για την Αμερικάνικη ιστορία που μπορείτε να αποκτήσετε (107 τόμοι, 1000 χάρτες και εικόνες) παίρνοντας στην εξευτελιστική τιμή των 395\$, δηλαδή 60000δρχ έναν CD ROM δίσκο. Αν αδιαφορείτε για την αμερικάνικη ιστορία μπορείτε να διαλέξετε κάτι άλλο από ιατρικά θέματα, λεξικά, μέχρι αθλήματα και σε παρόμοιες τιμές επικοινωνώντας πάντα με την Bureau of Electronic Publishing, 141 New Road, Parsippany NJ07054.

Η ΚΑΚΙΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Κυκλοφορεί κι αυτό (και μας θύμισε ένα παλιό ανέκδοτο) ανάμεσα στους gamers και κυρίως τους hackers: "Όποιος έχει υπολογιστή να κάνει ένα θήμα μπροστά. Ωπα, εσύ με το PC πού πηγαίνεις..." -χο,χο,χο-

ΟΔΥΣΣΕΙΑ ΚΑΙ AMIGA

Ενο γεγονός που ίσως έκανε εκατοντάδες Amiga users νοι-οθονθούν υπερήφανοι για το μηχανήμα τους, ίσως κάνει και εσάς νοι-οθονθήτε τα ίδιο. Πριν από λίγους μήνες ο ορχιουστάνκτης του γνωστού ομερικάνικου περιοδικού Amiga World, έλαβε ένα γράμμα από τον συγγραφέα της Οδύσσειας. Μην νομίζετε ότι αναφερόμαστε στην γνωστή οδύσσειο του Ομήρου. Μιλάμε φυσικά για τον συγγραφέα του 2001: η Οδύσσεια του Διοστήμοτος, τον Arthur C. Clarke. Η σχέση, του παγκοσμίου απαδεκτού καθηγητή και συγγραφέα, με την τεχνολογία και τις εξελίξεις της είναι κάτι ποραπάνω από στενή. Ποιός ο λόγος όμως να γράψει στο συγκεκριμένο περιαιδικά; Ο Dr Clarke, που ουτή την στιγμή μένει στην Sri Lanka, είναι κάτοχος μιος Amiga 2000 (ωωωωωω, σος ακούω νο κάνετε όλοι οι Amiga users), και άχι μόνο ουτά αλλό δεν την χρησιμοποιεί για ποιχνίδιο αλλά για σοβορές εφομαγές (οοοοοο, σος οκούω νο κάνετε όλοι εσείς αι άχι Amiga users)! Συγκεκριμένο άπως ονοφέρει και ο ίδιος στο γράμμα του, χρησιμαπαιεί την Amiga του και τα πράγρομμο MandFXP της Cygnus, για νο εξερευνήσει τα fractals του Mandelbrot Set. Κάτι παυ του έχει γίνη έμμανη ιδέα από το 1985 και είναι επίσης ένο από το θέματο του νέου του βιβλίου παυ ονομάζεται "The Gost from the Grand Banks". Σε ένο τηλεοπτικά πράγρομμο παυ έκανε στην Αγγλία τον Ιούλιο του 1988 έδειξε μερικές "μαύρες τρύπες" που είχε ονοκούψει στο fractal graphics μεγενθύνωντας το set στα μέγεθος της τροχιάς του πλανήτη Αρη!!! Amiga λοιπόν και... "Oh my God, its full of stars!"



ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΓΙΑ DETECTIVES!!!



Είνοι οργά το απάγευμο και γυρνάω κουροομένος οπίτι μου για νο ξεκουραστώ. Αφού κάνω τα σχετικά, πλύσιμα, φαί, αλλαγή ρούχων κτλ, κάθομαι μπροστά στον υπολογιστή μου! (εσείς τι κοταλάβοτε άτον είπο "νο ξεκουραστώ");. Ανοίγω λοιπόν τον υπολογιστή μου αλλά... κά-

τι δεν πάει καλά. Η προσοχή μου οποοπάτοι από ένο οιγονά θάρυβο ντουκ-ντουκ και συγχράνωσ πρασέχω για πρώτη φορά άτι η διοκετοθήκη μου ονοδίδει μία έντανη μυρωδιά από τζοτζίκι! Αναζητώντος την πηγή θορύβου ανακαλύπτω άτι ο θάρυβος προέρχεται από τα ανοικτά (;) ποράθυρα που κτυπάει από τον οέρο. Υποπτο. Χωρίς νο δώσω έκτοση στο γεγονάς ξονακάθομαι μπροστά στον υπολογιστή μου και ετοιμάζομαι για ένο Dungeon Master. Αναίγω την διοκετοθήκη μου και... φρίκη! άοα και νο ψάξω δεν υπάρχει πουθενά. Το μόνο που βρίοκω είναι μια χειράγραφη προκήρηξη που γράφει "Η τραμακροτική οργάνωση Amiga A2000 ξονοχτυπά. Ιμπεριαλιστή STUser, χωρίς Dungeon Master θο υποφέρεται!". Οι οκέψεις περνάνε οστροπαιία: ονοι-οκτά ποράθυρα=διάρρηξη, τζατζίκη=οουβλάκι, A2000=Amiga User, Amiga User + οουβλάκι = Renata!!! = διάρρηξη. Είναι ολοφάνερο ο άσπονδος φίλος μου, κοτάφερε ένο κάριο πλήγμα. Σε ελάχιστρο χρόνο βρίσκειτο στην άλλη άκρη του τηλεφώνου. Ακολουθεί συνομιλία:

(Εγώ) -Συγχορητήριο Renata, η επιχείρησή οαυ ήταν επιτυχημένη και το οκάρ έγινε 45-45. (Υπάρχει μιο μοκραχράνιο διομάχη παυ μετρίετοι με οκορ!) Τώρα άμως θέλω το D.M. μου πίσω, και με προσοχή γιοτί είναι original.

(Renata, ύφος οδιάφορο) -Εχοοες τα D.M.; Λυπάμαι δεν το έχω εγώ, χε χε.

(Εγώ, ύφος θυμμένο) -Μο οφού άφθοες και σημείωμο!

(Renata, ύφος εκνευριστικό) -Είνοι δικά μου; Απάδειξέ το. Του.. τουτ... (κλείσιμο γρομής).

"Απάδειξέ τα... ξέ το... ξέ τα...". Οι λέξεις ονηχούνε οκάμο στο ουτιά μου. Καλά λοιπόν άπως θέλεις. Η λύση υπάρχει και είναι ένο πράγρομμο που αναμάζεται "Ο Γροφολόγος". Η ιστορία μου τελειώνει με την επίδειξη στον Renata ενάς οωρού από χορτιά εκτυπωτή παυ μέσο από μιο εμπεριστοτωμένη ανάλυση οποδυκνύει άτι είναι ονομφισβήτητο έναχας. Ακολουθεί επιστραφή του D.M., κέροσμο σε οουβλάκιο για εξιλέωση και ούξηση του οκορ σε 45-44 υπέρ μου! Η ιστορία είναι φανταστική, τυχάν ομοιάτητες με πράοωπα ή κοτοσάοεις είναι εντελώς μη συμπτωμοτική. (Σ.Αρχ.). Απίστευτο και άμως αληθινά. Ενας προγραμματιστής σε συνεργασία με τον κορυφαία γροφολάγα/εγκλημοτολόγο James Woodward φτιάξονε το ποροπάνω πράγρομμο. Οι δυνατότητες που πρασφέρει είναι πάρο πολλές, ουτά που χρειόζεται είναι ένα δείγμο χειράγραφου κειμένου και οι οποροίτητες γνώσεις. Από εκεί και πέρο, μέσα από ένο σύνολο μενού γίνεται η ονάλυση ή σύγκριση του δείγματος γραφής παυ προδίδει στοιχείο από τον χορακτήρα του ονηρώπου. Στο τέλος βγαίνει ένα ορχείο, με άλο το οποτελέσμοτο της ονόλυσης, που ουτε λίγο ουτε πολύ φτάνει τις 15 οελίδες!!! Η τιμή του είναι 49.95υ λίρες, κυκλοφορεί για άλους του 16bit υπαλαγιστές και για ορισοάοερες πληροφορίες μπαρείτε νο απευθυνθήτε στην **INTRASET LTD, (DEPT WPC) Na 10 WOODSIDE AVENUE, CLAYTON-LE-WOODS CHORLEY, LANCASHIRE PR6 7QF** ή να τα παραγείτε μέσω FAX στα 025 72 74753.

ΓΙΑ ΝΑ ΣΑΣ ΕΡΘΕΙ ΚΟΥΤΙ

Ηδιοφορό τιμήσ ονάμεσο σε μιο Amiga 500 και μιο A 2000 σε σχέση με αυτά παυ προσφέρει κάθε μηχανήμα, είναι πάρο πολύ μεγάλη.

Κοι ο χρήστης φοίνεται να πληρώνει ένο άδειο κουτί, τουλάχιστον στην ορχή.

Στην πραγματικότητα άμως ουτά που πληρώνει είναι η δυνατότητα "επέκτασης" και ουτά θο φανεί από την πρώτη κιάλος στιγμή που θο χρειαστεί να βάλει μιο κάρτο παυ στην A 500 ή θο είναι οκριβάοτερη ή δεν θο υπάρχει κοθάλου!!!

Αυτά ακριβώς το κενά άμως έρχεται να ομπληρώσει μιο ομερικάνικη εταιρεία, η Logical Design Works Inc. με το προϊόν της California Access που ονομάζει Bodega Bay.

Πράκειτο για ένο "κουτί" που υπάσχετο νο δώσει στην κομψη A 500 οος ένο άχορο και μονοκάματα look που θυμίζει PC, ολλό

και κάτι παυ σίγαιορο θο τα θέλετε πολύ.

Τέοοοεις θέσεις επέκτασης για κάρτες της A 2000 από τις απαιές τρεις θέσεις επέκτασεις κάναυ και για κάρτες PC XT/AT, μιο θέση για σκληρά δίοκο, δυα θέσεις για disk drives 3.5' ή 5.25' και ένο τραφοδοτικό 200W με ονεμιστήρο.

Φυσικά υπάρχει 100% ομβοτάητο με την A 2000, και έτσι θα ομορείτε να βάλετε άτι κάρτο θέλετε, από accelerators μέχρι Bridge Board και Flicker Fixers.

Ολο άμως στον κάσμο έχουν μια τιμή και στην συγκεκριμένη περίπτωση μιλάμε για 349.95\$ δολάριο, ουτή την στιγμή στην αμερική.

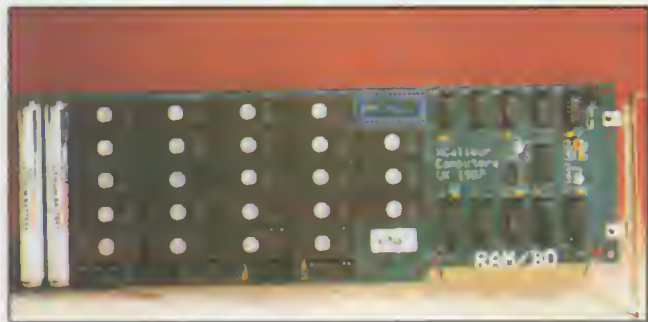
Περιμένουμε με ογωνίο νο περάσει την άλλη άχθη του οτλονικού και νο έρθει στην Ευρώπη.

ΕΚΤΥΠΩΤΗΣ...



ή ΧΑΡΤΟΦΥΛΑΚΑΣ?

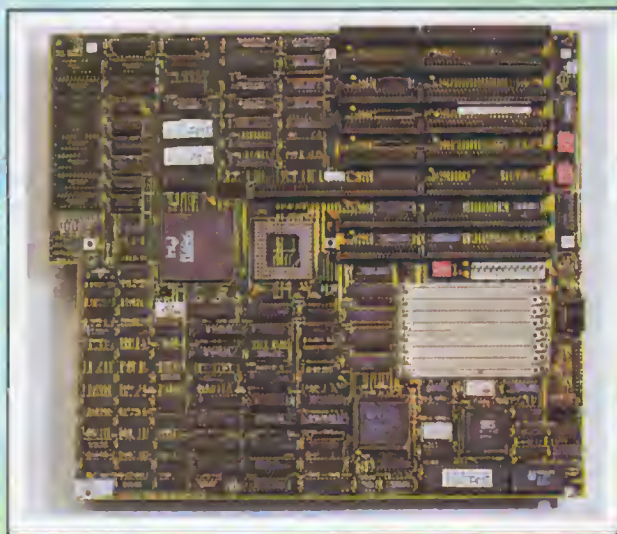
Ο εκτυπωτής της φωτογραφίας, είναι ένας Kodak Diconix τετράχρωμος ο οποίος δεν ξεχωρίζει για την ταχύτητα εκτύπωσης του (150 cps σε draft mode!) ή την ποιότητά του 192/192 dpi, ούτε για το βάρος του που φτάνει τα 6 1/2 κιλά. Διαφέρει όμως διότι μπορεί να περιέχει μέσα του μερικά (μέχρι 60) τεμάχια χαρτιού χωρίς να χρειάζεται εξωτερικό stand, χωρίς βέβαια να έχει πρόβλημα να χρησιμοποιήσει και κανονικό, εκ των έξω τροφοδοτούμενο χαρτί. Η τιμή του βέβαια είναι σχετικά τοουχτερή αφού η ποιότητά του κοστίζει στην Αμερική 1495\$ (δηλαδή περίπου 230.000 δρχ). Οσοι ενδιαφέρονται ακόμα μπορούν να κάνουν μια επαφή με την Eastman Kodak, 901 Elmgrove Rd., Rochester, NY 14653, (800) 344-0006.



ΡΑΜΠΟ ΤΟ PC;

Για την ακρίβεια προφέρεται RAM-BO και σημαίνει Random Access Memory-Battery Operated. Είναι μια βελτιωμένη έκδοση του πρώτου συστήματος που είχε δημιουργήσει η Xcalibur Computers και τώρα περιέχοντας 1.5 Mb μνήμης (Ερrom στην πραγματικότητα) μπορεί να συνδεθεί ταυτόχρονα με ένα ολοκληρωμένο δίσκο και να πετύχει αυτόματη και αδιάκοπη λειτουργία του (εξαγωγή και εισαγωγή στοιχείων) με ταχύτητα και συχνότητα που διαφορετικά θα προκαλούσε κακώσεις στο δίσκο σας. Αφήστε που η "μπαταρίες" του hardware αυτού έχουν ενεργή ζωή για 10 περίπου χρόνια και τμήματα μόνο 45000 δρχ (μόνο;;; Σ.Αρχ)

ΣΧΕΔΟΝ 586!!!



1991

(και ολίγη απο 1990). Οι Βορειοαμερικάνοι πουλάνε τους 286 τους, σε εξευτελιστικές τιμές για να αγοράσουν 386. Σχεδόν όλοι το κάνουν για να παίξουν τις καινούργιες εκδόσεις των παλιών παιχνιδιών της Sierra. Τα άτυχα 286 παίρνουν το δρόμο τους για την Ευρώπη... Τί γίνεται όμως με αυτούς που έχουν ήδη 386; Ααα, αυτοί παίρνουν την motherboard της φωτογραφίας και έχουν σχεδόν έναν... 586 στον υπολογιστή τους. Διαβάστε χαρακτηριστικά: 256K cache, 200% γρηγορότερο από τα υπόλοιπα 486. Υποστήριξη cache δευτέρου επιπέδου (άλλα 256K δηλαδή), 8Mb μνήμη on board επεκτάσιμο στα 16 Mb και φυσικά στα 33MHz... Εξακολουθώ να προτιμώ την Amiga 3000 (πορωμέεεεε. Αρχ.)

Η ΑΓΟΡΑ ΕΠΕΚΤΕΙΝΕΤΑΙ

Αν δεν το γνωρίζεται η Ευρώπη έχει γίνει μια κύρια αγορά για την Αμερικάνικη Βιομηχανία Software (για να σας προλάβουμε λέμε ότι η αγορά παιχνιδιών εξαιρείται). Κατά 75% λοιπόν αυξήσαν τις πωλήσεις τους οι Αμερικάνικες εταιρίες. Το αντίστοιχο ποσοστό για πωλήσεις λογισμικού σε Macintosh είναι 83%. Τα στοιχεία αυτά δεν έχουν θγει τυχαία αφού στην έρευνα αυτή πήραν μέρος εταιρίες όπως η Lotus, Word Perfect, Microsoft, Ashton Tate κτλ.



ΜΕΡΙΚΕΣ TIMES

Ας ρίξουμε μια ματιά τώρα στις τιμές μηχανημάτων και Software στις ΗΠΑ. Ετσι γιατί είμαστε περίεργοι: -386 στα 20 MHz με VGA 512K Board, 2Mb RAM, δύο floppies (3.5"+5.25"), 14" color monitor 101 Key Keyboard μόνο 500.000 δρχ. -386 στα 25MHz με 4Mb RAM, 2 Disk Drives, 160 Mb σκληρό VGA με 512K Board, 14" έγχρωμο μόνιτορ και DOS 4.01 (το οποίο εκεί πληρώνουν οι άνθρωποι για να αποκτήσουν!) 750000 δρχ. -Σκληρός Δίσκος 42 MB 45000δρχ, 104 Mb 90000 δρχ, 209 Mb 160000δρχ. - Laser Printers από 110000 ενώ τα monitors έχουν ανάλογες τιμές με τις Ελληνικές. Και αν ετοιμάζετε ήδη για αγορές να ξαναθυμίσω ότι όλα αυτά είναι τόσο... φτηνά στις ΗΠΑ.

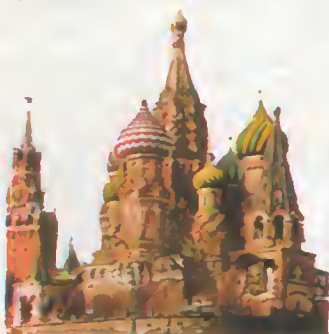
ΤΟ ΔΙΑΒΑΣΜΑ ΚΑΝΕΙ ΚΑΛΟ!

Συνεχίζοντας την δραστηριότητα του για καλύτερη ενημέρωση των Ελλήνων επιστημόνων, το Διεθνές Τεχνικό Βιβλιαπωλείο Α. ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ εγκαινιάζει στις 20 Μαρτίου 1991 (βιαστείτε!!) μια αποκλειστική έκθεση του εκδοτικού οίκου ADDISON WESLEY με τους τελευταίους τίτλους που κυκλοφορούν στην παγκόσμια αγορά σε θέματα οικονομικών και ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η έκθεση θα έχει διάρκεια δέκα (10) ημερών και στόχο από την μια την παρου-

σίαση των τεχνολογικών εξελίξεων μέσα από την ξένη βιβλιογραφία και από την άλλη την γνωριμία του Ελληνικού αναγνωστικού κοινού με τους μεγαλύτερους διεθνείς εκδοτικούς αίκους. Κατά την διάρκεια της έκθεσης θα ισχύσουν ειδικές τιμές στα βιβλία του εν λόγω εκδοτικού αίκου. Δεν χρειάζεται βέβαια να πούμε ότι κι αν ακόμα δεν είσατε επιστήμονας μπορείτε να αγοράσετε αυτά τα βιβλία ή ότι δεν χρειάζεται να περιμένετε μια έκθεση βιβλίων για να μπείτε σε ένα βιβλιαπωλείο...

ΑΝΟΙΞΗ ΣΤΗ ΜΟΣΧΑ

Αν βρεθείτε στην Σοβιετική Ένωση το πρώτο δεκάημερα του Απριλίου μην χάσετε την ευκαιρία να επισκευθείτε την Δεύτερη Διεθνή Έκθεση Ηλεκτρονικών Υπολογιστών και Υποστήριξης, με την ονομασία Comtek που θα μείνει ανοιχτή από τις 8-12 του Μήνα. Αν κρίνουμε από την επιτυχία που είχε η περσινή αντίστοιχη εκδήλωση (πάνω από 40000 κόσμου) θα υπάρχει συνωστισμός.



ΕΧΕΤΕ LAPTOP?



Αν η απάντηση είναι "ναι" τότε πρέπει να ξέρετε ότι το μικρό αυτό κομμάτι Hardware που βλέπετε στην φωτογραφία μπορεί να σας οπαλλάξει υπό περιπτώσεις, πολύπλοκες αλλά και επικίνδυνες μερικές φορές εσωτερικές επεμβάσεις όταν θέλετε να συνδεθείτε με κάποιο Network. Είναι ένο εξωτερικό, συνδεόμενο σε όποιο ποράλληλο port θέλετε adapter που σας οπαλλάσει ακόμα υπό προβλήματα με ολλογές configuration ή περίεργα διοκοπτάκια. Είναι ειδικά προσαρμοσμένο έτσι ώστε να μπορεί να δεχτεί ρεύμα από διάφορες χώρες από 90-264 volt. Ονομάζεται D-Link LAN Adapter και μπορείτε να το βρείτε οκόμο και στην Ελλάδα. Τηλεφωνήστε οπλώς στο (01) 3245416. Διοφορετικά σας προτείνουμε να αγοράσετε ένο Network!!!

ΔΙΣΚΕΤΕΣ & TEFLON

Ναι καλά διαβάσατε, η γνωστή εταιρεία Verbatim παράγει δισκέτες που έχουνε επίστρωση από teflon. Ένα υλικό που μέχρι πριν λίγο καιρό άνηκε αποκλειστικά στην διαστημική τεχνολογία. Εκτός από μεγάλης αντοχής είναι και αντικολλητικό, έτσι σύντομα θρήκε εφαρμογή σε σκεύη μαγειρικής γνωστής φήμης (αν θα μπορείτε να τηγανίσετε αυγά στις δισκέτες σας χωρίς να κολάνε, δεν το ξέρουμε). Τώρα όμως με την εφαρμογή αυτού του υλικού στις δισκέτες προσφέρεται μεγάλη αντοχή σε κακουχίες όπως σκόνες, πιάσιμο του μαγνητικού υλικού με τα χέρια, γράψιμο με στυλό (στις 5.25") κλπ. Φήμες αναφέρουν ότι ο επόμενος τύπος δισκετών της εταιρείας θα έχει επίστρωση από Kevlar και έτσι θα είναι αλεξίσφαιρες...

ΔΕΝ ΕΙΜΑΙ PUBLIC DOMAIN

Ο λόγος για το Dos του οποίου τα παράνομα αντίγραφα αλλάζουν χέρια χρηστών και μεγάλων εταιριών σαν... παυκάμισα! Δεν ξέραμε κατά πόσο αληθεύουν οι φήμες ότι μερικές εταιρίες έκαναν τα στραβά μάτια στην παράνομη κυκλοφορία του Dos για να εξαπλωθούν τα PCs στο παρελθόν, αλλά αυτά τα πράγματα δεν συγχωρούνται πια. Έτσι η Βρετανική FAST (Federation Against Software Theft) έχει κάνει αρκετές επιδρομές ενάντια σε μεγάλες εταιρίες και έχει ανακαλύψει εκατοντάδες παραβάτες. Το χειρότερο όμως είναι πως το 50% των Λαγισμικών του Unix είναι και αυτο πειρατικό!!! Σκεφτείτε δηλαδή τι έχει να γίνει τώρα που οι PC emulators για Amiga και Atari έχουν εξαπλωθεί...



ΤΑ TOSHIBÁκια!!!

Από αριστερά προς τα δεξιά μερικά Laptops που μπορεί να μην είναι τα μικρότερα του κόσμου αλλά σίγουρα είναι από τα δυνατότερα:

-T5200: επεξεργαστής 386, σκληρός δίσκος 40, 100 ακόμα και 200 Mb, 2-14 Mb RAM, 2 expansion slots και οθόνη VGA plasma.

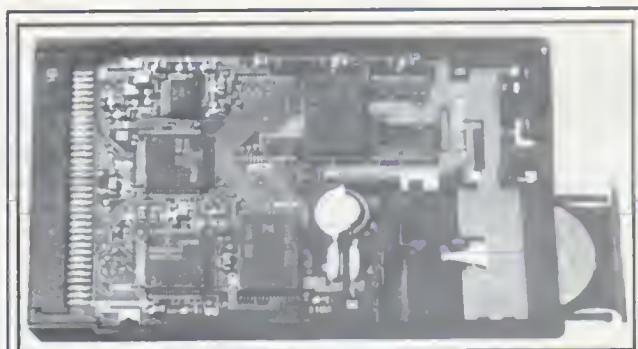
-T5200C: 386 (φυσικά), σκληρός 200 MB, μνήμη μέχρι 14 MB, δύο expansion Slots και έγχρωμη VGA οθόνη υγρών κρυστάλλων.

-T3200SX: το "μικρό" μοντέλο με τον 386, 40 ή 120 MB σκληρό, 1-13 MB RAM και plasma VGA monitor.

Τα μοντέλα αυτά δίνονται βέβαια και με συνδιασμό.

Ο ΓΚΡΙ ΤΑΞΑΝΟΣ

Μιλάμε για έναν scanner από την Taxan που συνδεδεμένος με έναν IBM PC ή PS/2 μπορεί να αποδώσει 256 διαβαθμίσεις του γκρι. Ο Quantum 256 όταν χρησιμοποιεί όλες αυτές τις αποχρώσεις του μπορεί να δημιουργήσει φωτο-ρεαλιστικές οθόνες που πολύ εύκολα αποθηκεύονται σε 8-bit format και γίνονται αντικείμενο επεξεργασίας μέσω σχεδιαστικών προγραμμάτων.



ΜΕ ΤΗΝ ΜΝΗΜΗ ΣΤΗ ΤΣΕΠΗ

Το hardware της φωτογραφίας είναι μια μικρή κάρτα (την βλέπετε σε φυσικό σχεδόν μέγεθος) που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να κρατάει στην μνήμη της ορισμένα στοιχεία που αξιοποιούνται από πολύ μεγαλύτερες συσκευές. Παρόμοιες κάρτες σε λίγο καιρό θα κάνουν πραγματικότητα σκηνές από έργα επιστημονικής φαντασίας όπου θα χρησιμοποιείτε την προσωπική σας κάρτα για να μπείτε στο σπίτι σας, να έχετε πρόσβαση σε δημόσιους χώρους, να πληρώνετε...

Ο ΜΗ... ΠΟΝΤΙΚΟΣ

Το μηχάνημα της φωτογραφίας (δεν εννοώ το χέρι) μπορεί στα επόμενα χρόνια να αντικαταστήσει το mouse. Κατ'αρχήν όπως βλέπετε δεν χρειάζεται να το μετακινείτε πάνω στο γραφείο σας και να το επαναφέρετε αλλά μένει σε μια θέση σταθερό και μετακινείται ο κέρσορας στο σημείο που θέλετε με ένα άγγιγμα και μια επιλογή με ένα πιο δυνατό πάτημα. Μπορεί ακόμα να χρησιμοποιήσει καθορισμένα function keys, να τραβήξει γραμμές, ενώ δεν χρειάζεται καθαρίσμα. Προς το παρόν από την MicroTouch, 55 Jonspin Road/Wilmington.



ΓΙΝΕ ΚΙ' ΕΣΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ

Αλλά όχι στην Ελλάδα! Δεν είναι μόνο η κακή προσωπική μου εμπειρία αλλά και το ότι αυτή τη στιγμή κάποιος στο εξωτερικό σας χρειάζεται! Μιλάμε για το Amiga World που θα δεχτεί ευχαρίστως οποιοδήποτε Demo σας σχετικά με γραφικά, games, 3D, Utilities, animation κτλ και ποιός ξέρει μπορεί να απο-

κτήσετε δόξα και χρήμα. Στείλτε τα αριστουργήματά σας (μόνο για AMIGA) στην εξής διεύθυνση: (Amiga Product Submissions) Mare-Ann Jarveia, 80 ELM Street Peterborough, NH 03458 ή τηλεφωνήστε για περισσότερες λεπτομέρειες και οδηγίες στο (603) 924-0100 (πάντως το ELM street εμένα μου θυμίζει Φρέντυ Κρούγκερ!)

ΛΥΓΚΑΣ ΚΑΙ ΠΑΝΘΗΡΑΣ

Μετά από μερικές μάλλον απογοητευτικές πωλήσεις του Lynx, η Atari αποφάσισε πως φταίει η υψηλή τιμή. Και έτσι θα την κατεβάσει 50 ολόκληρες Αγγλικές λίρες, δηλαδή κάπου 15000 δραχμές. Φυσικά έχει σκεφτεί να τονώσει λίγο και την παραγωγή software που ούτε τα Χριστούγεννα πήγε καλά.

Η Ελληνική πραγματικότητα είναι θέβαια αρκετά μακριά από όλα αυτά αλλά... Το ζωϊκό θαύσιαιο συνεχίζει να χαρίζει ονόματα στα μηχανήματα της Atari η οποία μας ανακοινώνει τώρα το Panther το οποίο -λέει- θα είναι φυσικά με cartridge αλλά θα μπορεί να συνδέεται με εξωτερικό 3.5" drive και θα παίζει τα παιχνίδια του ST.

Ακόμα -λέει- θα έχει τον 68000 στην ταχύτητα των 12MHz δίνοντας 4096 χρώματα ταυτόχρονα στην οθόνη από μια παλέττα 16 εκατομμυρίων.

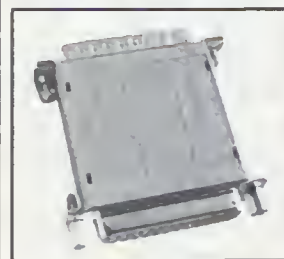
Όλα αυτά στην τιμή των 200 ή 65000 δραχμών αλλά αν τα cartridges στοιχίζουν 50 χιλιάδικα να λείπει το πανθηροθύσσινο!

ΣΚΛΗΡΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ I



Προσθέστε αυτό το εξαρτημάκι στον PC, Macintosh, στη θύρα RS-232C και θα προστατεύσετε τα προγράμματά σας από κάθε προσπάθεια αντιγραφής. Είναι κατασκευασμένο για να αντιστέκεται στην λογική ανάλυση μέσω άλλων συστημάτων αλλά περισσότερες πληροφορίες πρέπει να ζητήσετε από την κατασκευάστρια Pro Tack Marketing.

ΣΚΛΗΡΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑ II



Οταν θέλετε να κάνετε αντίγραφα αλλά δεν θέλετε να τρέχουν δεξιά-αριστερά, εέε εννοώ να μην τρέχουν σε άλλα μηχανήματα χρησιμοποιείτε αυτό το κλειδί που εξοπλίζει το αντίγραφό σας με έναν κωδικό κάνοντάς το να μην τρέχει αν δεν υπάρχει πάνω του το δικό σας hardware. Με τα 295\$ που στοιχίζει είναι μια ιδανική λύση για τα προγράμματα χαμηλού κόστους.



ΑΝ ΜΟΥ ΔΑΝΕΙΖΕΤΕ 512K

α σας δώσω ένα πλανητάριο για την Amiga σας! Πραγματικά μπορείτε μέσα από την Amiga να δείτε τα απόμακρα άστρα και τις θέσεις τους στον γαλαξία σε όποια χρονική στιγμή θέλετε από το 8000 π.Χ. μέχρι το 12000!!! Με μόνο 69.95\$ αποκτάτε μερικά δισεκατομμύρια τοπία φτιαγμένα με fractals. Περισσότερες πληροφορίες στην Virtual Reality Laboratories, SAN Luis Obispo, CA 93401.

TURBO SILVER



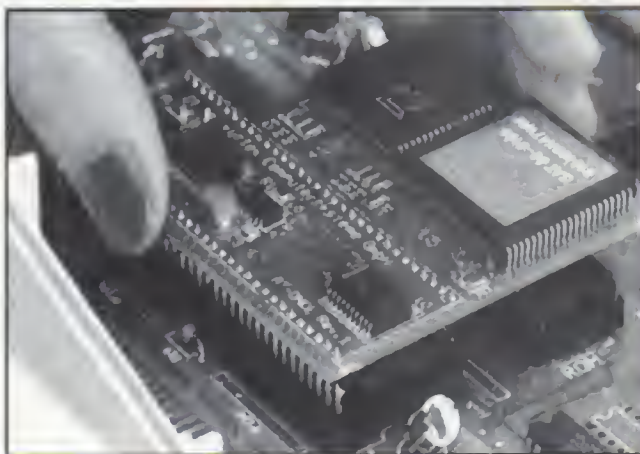
Θέλετε να φτιάχνετε εύκαμπτα, τριαδιάστατα, παλύχρωμα αχήματα στην οθόνη της Amiga; "Ναι, ναι!". Τότε τα Turbo Silver είναι για σας ένα ιδανικό πρόγραμμα που δίνει εκπληκτικά αποτελέσματα. Η φωτογραφία αυτή λέει παλλά αλλά οι φήμες συμπληρώνουν ότι έρχεται η νέα βελτιωμένη έκδοσή του με την αναστασία Imagine!



ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΑ...

H ICD κυκλοφόρησε δύο πολύ καλές κάρτες για τους κατόχους Amiga 500 και 2000. Η πρώτη δεν κάνει τίποτε άλλο από το να δίνει μεγάλη ταχύτητα - διπλάσια- στα μηχανήματά μας. Οι κάρτα περιέχει τους κανονικούς 68000 άρα δεν πρέπει να υπάρχουν προβλήματα ασυμβατότητας, ενώ τρέχουν στα 14.3 MHz και σας "τρώει" μόνο 32K από την μνήμη σας για να φτάσει στο μέγιστο της απόδοσής του, στοιχίζοντας 350 δολάρια. Η δεύτερη κάρτα για την 2000 είναι μία flicker fixer δηλαδή δίνει τέλειες οθόνες σε interlaced ανάλυση για 75000 δρχ.

ΜΕ ΜΙΑΣ!!!



A Τονσε κάντε την Amiga σας AT. Ομως μην βιάζεστε να χαρείτε γιατί δεν είναι software αλλά ένας Hardware emulator που στοιχίζει 398\$ (νταν!) στις ΗΠΑ.

Το εντυπωσιακό που περιλαμβάνει δεν είναι ούτε η 286 CPU στα 7.2 MHz ή η κάρτα CGA που εξομοιώνει αλλά ότι ταυτόχρονα με τον 286 σας δίνουν και έναν έξτρα 68000!!! Αχρείαστος να'ναι...

Aρχή της ιστορίας λοιπόν και πριν φτάσουμε στην δημιουργία του ST άς δούμε πρώτα την δημιουργία της ίδιας της ATARI. Υπεύθυνος για την ίδρυση της ATARI Corp. ήταν ο Nolan Bushnell, ένας νέος και φιλόδοξος σχεδιαστής που έφυγε από την δουλειά του για να ανοίξει την δικιά του εταιρεία. Βρισκόμαστε έτσι γύρω στα 20 χρόνια πριν και στις αρχές της δεκαετίας του '70, όπου και ο Nolan Bushnell ονομάζει συνειδητά και σκόπιμα την εταιρεία του "ATARI". Πόσοι από εσάς όμως ξέρετε τη σημαίνει αυτό το όνομα που σήμερα έχει γίνει συνώνυμο της "παιχνιδομηχανής"; Η λέξη "atari" είναι κινέζικη!!! και είναι μια έκφραση-επιφώνημα που έχει άμεση σχέση με ένα τοπικό παιχνίδι. Αθλιώς μεταφρασμένο στα ελληνικά θα μπορούσα να πω ότι αντιστοιχεί στο "σ'έφαγα" ή "σε πήρα" ή κάτι τέτοιο τέλος πάντων... Ο Bushnell κατάλαβε νωρίς τις ανάγκες τις αγοράς ή να πούμε καλύτερα ανακάλυψε μια καινούργια αγορά;

Ερίξε λοιπόν από την αρχή όλες τις προσπάθειές (και λεφτά) του στην κατασκευή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού που ονομαζότανε Pong. Ένα παιχνίδι με δυο "ρακέτες" και μια τετράγωνη μπάλα που υποτίθεται ότι έμοιαζε με ring-pong και που σίγουρα θα θυμούνται οι παλιότεροι. Ίσως ο πρόδρομος όλων των coin op's. Το pong στέφτηκε από μια πρωτοφανή επιτυχία και έτσι ακολούθησαν και άλλοι τίτλοι με αποκορύφωμα μια φτηνή έκδοση του pong για το σπίτι. Η εισβολή είχε αρχίσει. Το όνομα Atari είχε πια καθιερωθεί και το μέλλον της εταιρείας φαινόταν σίγουρο όσο ποτέ. Η δεκαετία του '70 όμως ήταν μια δεκαετία κρίσεων, ιδίως για την Αμερική, και έτσι η Atari για να επιζήσει χρειάστηκε λεφτά. Σε μια πρώτη προσπάθεια ο Bushnell πλησίασε τα Disney studios που δισταχώς απόριψαν την προσφορά του. Και λέμε δισταχώς γιατί πιστεύουμε ότι αν υπήρχε η συνεργασία τότε η αγορά των home computers και των παιχνιδιών ίσως να ήταν πολύ πιο διαφορετική (και καλύτερη) από την σημερινή, για φανταστείτε Disney-Atari ένα δίδυμο που θα υποσχόταν πολλά... Τελικά η λύση βρέθηκε στο

S.T. STORY

Οπως έχουμε ξαναπεί αγαπητοί αναγνώστες, κάθε ηλεκτρονικός υπολογιστής και συγκεκριμένα ο Atari ST είναι κυριολεκτικά ένα "εργαλείο". Και μάλιστα ένα εργαλείο που έχει μια ιδιαιτερότητα: μπορεί να χρησιμοποιηθεί με, και για πολλούς τρόπους! ψυχαγωγία, εκπαίδευση, δουλειά, δημιουργία...

Αυτόν τον μήνα όμως δεν θα ασχοληθούμε με πολύπλοκα τεχνικά θέματα, περιφερειακά ή όπιδήποτε άλλο που θα σας βοηθούσε, να καταλάβετε τον τρόπο λειτουργίας του ST σας ή να τον χρησιμοποιήσετε καλύτερα και αποδοτικότερα. Το θέμα που πρόκειται να μας απασχολήσει είναι περισσότερο εγκυκλοπεδικό: η ιστορία και η εξέλιξη των υπολογιστών της σειράς ST και της Atari.

πρόσωπο της Warner Bros και στα 28 εκατομύρια δολάρια που έδωσε η εταιρεία για να αποκτήσει τον έλεγχο της Atari. Στην καρέκλα του διευθυντή όμως έμεινε ο Bushnell και με το νέο κεφάλαιο μπήκε για τα καλά στην αγορά των home computers. Θα θυμόσαστε σίγουρα τα επαναστατικά για την εποχή τους Atari 400/800, μηχανήματα που αν και δεν διαθόθηκαν πολύ στον υπόλοιπο κόσμο, στην Αμερική γνώρισαν τεράστια επιτυχία. Ακολούθησε η όχι αμέσως επιτυχη-

μένη VCS2600 παιχνιδομηχανή που έγινε επίκεντρο απασχόλησης για χιλιάδες οικογένειες και είναι best-seller ακόμη και σήμερα!!! (λόγω τιμής βέβαια). Ο ανταγωνισμός από τον προαιώνιο αντίπαλο (βλέπε Compo-dore) όμως είχε ήδη αρχίσει να γίνεται σκληρός, και πήρε σάρκα και οστά με τον VIC-20, ένα μηχανήμα με λιγότερες δυνατότητες αλλά αρκετά μικρότερη τιμή. Έτσι το 1979 ο Nolan Bushnell εγκαταλείπει την εταιρία του και αν και πρωτεργάτης της επανέστασης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και των home computers, περνάει στην αφάνεια.

Ο ανταγωνισμός αρχίζει να γίνεται πιο σκληρός (βλέπε C64) και η εταιρία ξαναπουλιέται. Ο νέος αγοραστής; Σας λέει τίποτα το όνομα Jack Tramiel; Ναι, και "ο" Tramiel. Σαν πρώην αρχιδιευθυντής της Commodore ήξερε ότι εδώ και καιρό κάποιοι (από τους οποίους μερικοί ήταν σχεδιαστές υπεύθυνοι για την δημιουργία των Atari 400/800) κολάγανε και ξεκολάγανε τσιπάκια γύρω από ένα Motorola 68000, να δείτε πως το λέγανε... (Σ.Αρχ. το παιδί έχει Amigoψία). Ο Tramiel ήξερε την κατάσταση καλύτερα από οποιονδήποτε άλλον γιατί ήταν και ο υπεύθυνος για την άσχημη θέση που βρέθηκε η Atari εν'όψη του νέου μηχανήματος της Commodore (Σ.Αρχ. όλο υπεκφυγές είναι). Εδώ όμως, αναπόφευκτα, θα πρέπει να ανοίξουμε μια παρένθεση για να ριξουμε φώς στο σκοτεινό πέπλο που καλύπτει την πατρότητα του μηχανήματος που αποτέλεσε πέτρα σκανδάλης ανάμεσα στην Atari και την Commodore (Σ.Αρχ. τα νεύρα μου). Η ιστορία του μηχανήματος των ονείρων (Σ.Αρχ. πάλι δεν είπα Amiga) θα μπορού-



σε να απατελέσει ένα άρθρο από μόνη της αλλά εμείς θα περιαιρισταύμε στα σημεία που μας αφορούν. Αν και το μηχανήμα ήταν "έτοιμο" η υπεύθυνη εταιρεία βρισκόταν στα χείλας της οικονομικής καταστροφής. Ο μόνος τρόπος να γλυτώσει ήταν να "καθαρίσει" με μετοχές.

Εκείνη ακριβώς την στιγμή εμφανίστηκε ο Jack Tramiel. Οι διαπραγματεύσεις άρχισαν και σαν πρώτη τιμή της κάθε μεταχής πρατάθηκαν τα 2\$ δαλάρια. Ο Tramiel πρόσφερε παλύ λιγότερα και τους ανάγκασε να ρίξουν την τιμή. Ναμίζοντας ο Tramiel, ότι είναι (και ήταν μέχρι εκείνη την στιγμή) ο μόνος άμεσα ενδιαφερόμενος για την καλιφαρνέζικη εταιρεία και τον πρωταπαριακό υπολογιστή της (Σ.Αρχ. Amiga, πέστο Amiga, Amiga, Amiga) κάνοντας την δεύτερη προσφορά του, δίνει λιγότερα από πρώτα φέρνοντας τους σε απόγνωση. Και τότε γίνεται αυτό που δεν περίμενε κανένας και ανατρέπει τους πάντες και τα πάντα. Εμφανίζεται η Commodore και προσφέρει 4\$ δαλάρια την μεταχή, δηλαδή διπλάσια τιμή από την αρχικά ζητούμενη! Αρπάζοντας την ευκαιρία όμως, και με επιχειρηματικό δαιμόνιο η εταιρεία όχι μόνο δεν δέχεται τα 4\$ δολάρια αλλά ανεβάζει και την τιμή κατά 25

cents!!! Η κατάσταση είναι κρίσιμη. Η Commodore απαρίπτει την τιμή, φεύγει, τα σκέφτεται, τα ξανασκεφτεται, τα ξαναξανασκεφτεται και κάνει τελικά την κίνηση που άλλαξε την ιστορία της ανθρωπότητας (Σ.Αρχ. όλα υπερβαλές). Γυρνάει δέχεται την τιμή και αγοράζει την εταιρεία και το μηχανήμα που θα απατελούσε τα μέλλον της (Σ.Αρχ. πάλι δεν τόπε εκαταλείπω...). Εδώ κλείνουμε την παρένθεση αφήνοντας την Commodore να δουλεύει πάνω στα νέα της απόκτημα και γυρνάμε στην Atari του Tramiel. Κάτι έπρεπε να γίνει και έπρεπε να γίνει γρήγορα. Η σχεδιαστική ομάδα της Atari δούλεψε μέρα νύχτα και τα θάυμα έγιναν! Η πρεμιέρα γίνεται τον Ιανουάριο του 1985 στα American Computer Show και παραυσιάζεται πράγματι ένας home computer (μόνο home δεν ήταν τότε) με "καρδιά" τον 68000 και το όνομα Atari ST. Ο θρύλος έχει γεννηθεί, αλλά δεν τον έχει πάρει χαμπάρι κανένας... Ο ST δημιουργήθηκε μεν από την "απειλή" της Commodore αλλά μπορούμε να πούμε ότι κατά κάπια άποψη έμοιαζε περισσότερο με ένα PC. Ένα PC βασισμένο στον 68000, που έτρεχε ένα παρόμοιο λειτουργικά και μπορούσε ακόμα να διαβάσει δισκέτες με PC format. Ενώ οι αμαιότητες

όμως σταματάνε εκεί, τα γραφικά, ο ήχος, και η τιμή του, πραχωράνε παραπέρα... Έτσι φάναυμε στα πρώτα μαντέλο του ST που εμφανίζει αρκετές αμαιότητες, πλεονεκτηματά αλλά και αρκετές ελείψεις σε σχέση με τα σημερινά μαντέλα. Τα εργαστηριακά μοντέλα (ή μπασαυλάκι να πούμε καλύτερα) είχε μέγεθος 5 x 50 x 30 cm. Έτσι ο πρώτος ST χρειάστηκε παλύ δουλειά για να φτάσει σε ένα απαδεκτό compact μέγεθος τα οποία δεν κατωρθώθηκε παρά μόνα μετά την αλακλήρωση πολλών κυκλωμάτων του σε τέσσερα και μόνα custom chips (SHIFTER, GLUE, DMA, MMU). Ακόμα και τότε όμως στα πρώτα μαντέλα τα "επαναστατικά" τότε, λειτουργικά σύστημα TOS (The Operating System), έπρεπε να φαρτωθεί από δισκέττα, τα disk drives συνδέανταν εξωτερικά, τα τραφαδατικά ήταν εξωτερικά και οι θύρες των joysticks ήταν σε φυσιαλαγική θέση. Εδώ όμως πρέπει να διακόψουμε αγαπητοί αναγνώστες (σε λίγα αρχίζουν οι Αυθαίρετοι, και δεν τους χάνω με τίποτα). Θα συνεχίσουμε τον επόμενο μήνα με μίας ΙΣΤΟΡΙΚΗΣ σημασίας αναδρομή των μαντέλων του ST από την προϊΣΤΟΡΙΑ μέχρι την διαΣΤΗΜΙΚΗ επαχή. Μέχρι τότε... να προσέχετε τις γυναικές αδηγούς!!

ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

Data Gate

COMPUTERS

**ΧΩΡΙΣ ΠΟΛΛΑ
ΛΟΓΙΑ...
ΠΕΡΑΣΤΕ ΓΙΑ
ΣΥΓΓΚΡΙΣΗ**

ATARI

commodore

AMSTRAD

Schneider

Tulip

HYUNDAI

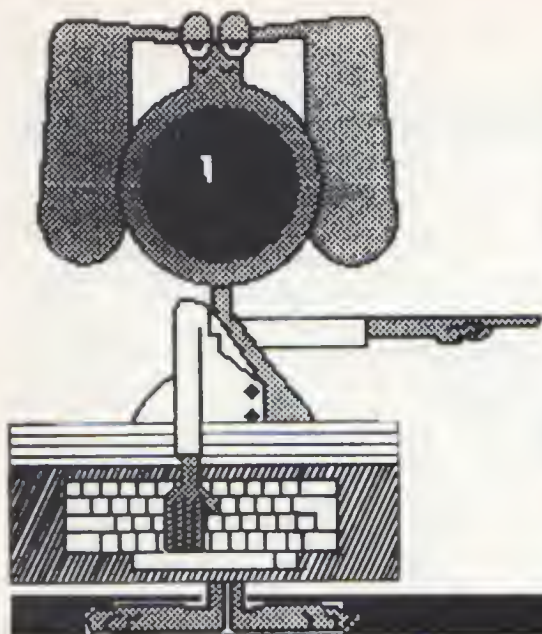
stair

CITIZEN

**D.T.P
calamus**

Υπεύθυνος : ΓΚΙΖΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 139 146-71 Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΤΗΛ : 80.88.619



STAY COOL

A M I G A U S E R

ΤΟΥ Ρ. ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

Γιὰ σας και για αυτόν τον μήνα **Amiga Users** όλης της Ελλάδας! Τι κάνουν οι **Amiga** σας; Τις κουράζετε καθόλου; Όπως θα έχετε παρατηρήσει η στήλη αυτή δεν έχει να κάνει με παιχνίδια, ούτε και να σας δώσει λύσεις να τελειώσετε κάποιο παιχνίδι.

Η στήλη αυτή σας δείχνει τον μαγικό κόσμο της **Amiga**, τεχνικές συμβουλές, κόλπα για να φτιάξετε την **Amiga**, **Hardware tips**, **Emulation Tips**, προγραμματιστικά κολπάκια και τέλος απαντάει τις ερωτήσεις σας ή κάποια προβλήματα που τυχόν έχετε με την **Amiga** σας. Γι αυτό εάν δεν σας ενδιαφέρουν όλα αυτά και πιστεύετε ότι η **Amiga** είναι μόνο για παιχνίδια τότε γυρίστε σελίδα και απολαύστε τα reviews των παιχνιδιών (Αντε κ.Σεκέρογλου εμπρός λοιπόν γυρίστε σελίδα!). Αλλά θέλω να βάλετε κατι καλά στο μυαλό σας: Η **Amiga** δεν είναι μια καλοφτιαγμένη παιχνιδομηχανή αλλά αντίθετα το καταφέρνει ΚΑΙ αυτό καλύτερα απο μερικούς άλλους υπολογιστές. Αυτό δεν σημαίνει ότι οι άλλοι υπολογιστές δεν κάνουν καλά την δουλειά τους, αλλά ο κάθε υπολογιστής είναι καλός στον τομέα του. Ετσι για παράδειγμα δεν θα έπαιρνα ποτέ **Amiga** για να τρέχω spreadsheets και Databases αυτά τα καταφέρνει πολύ καλά ένα **PC**. Όπως επίσης εάν έκανα σελιδοποίηση, δεν θα έπαιρνα ούτε **PC**, ούτε **Amiga** αλλά έναν **Apple Macintosh**. Βέβαια θα μου πείτε και η **Amiga** έχει spreadsheet και DTP προγράμματα, το ίδιο και το **PC** τα καταφέρνει με το DTP. Όμως φίλοι μου ο κάθε υπολογιστής αλλού υπερέρχει και αλλού παραμένει μέτριος. Εάν όλοι οι υπολογιστές τα κατάφερναν παντού τότε θα είχαμε μόνο ένα είδος υπολογιστή και δεν θα χρειαζόταν τίποτα άλλο. Γι αυτό και ΔΕΝ πρέπει να γίνεται σύγκριση υπολογιστών. Το λέω και πάλι, ο καθένας στον τομέα του. Πριν προλάβετε να μου πείτε καλά η **Amiga** που τα καταφέρνει καλά;, εγώ θα σας απαντήσω και με παραδείγματα, ότι τα καταφέρνει αρκετά καλά στα γραφικά και στον ήχο.

Πρώτο παράδειγμα οι Ολυμπιακοί αγώνες που θα γίνουν στην Ατλάντα. Οι άνθρωποι χρειάζονται μηχανήματα που θα έχουν όλους τους χώρους του Ολυμπιακού χωριού αποθηκευμένους, όλα τα προγράμματα αγώνων και όλες τις πληροφορίες που θα χρειάζεται κάποιος επισκέπτης και που θα τις βρίσκει όλες μέσα στις **Amiga** που θα υπάρχουν εκεί (με εφέ, εικόνες digitized, με ήχους κ.τ.λ.) με λίγα λόγια δηλαδή ένα **Desktop Presentation**. Γιατί όμως πήραν 120 **Amiga 2500** και όχι κάποιους άλλους υπολογιστές; Μα γιατί πρώτον είναι φτηνοί, δεύτερον έχουν καλά γραφικά και ήχο (βασικό συστατικό στο να κεντρίσει κάποιον επισκέπτη) και τρίτον έχει φτηνά περιφερειακά. Αλλο παράδειγμα; το **Info Box** απο τους φίλους μας τους Ολλανδούς. Που έχει πάλι σχέση με **DTPresentations** αλλά αυτή τη φορά σε μεγάλα καταστήματα στυλ **MINION**. Και ακόμα ένα άλλο παράδειγμα: τα ελληνικά τηλεοπτικά κανάλια, που χρησιμοποιούν **Amiga** (Πως τις χρησιμοποιούν, είναι μια άλλη πονεμένη ιστορία!!) για την παραγωγή των σημάτων, διαφημιστικών κ.τ.λ. Εγώ, αυτή τη στιγμή έχω και **Amiga** και **PC** και σκοπεύω να αποκτήσω και έναν **Mac**. Μου χρειάζονται στην εργασία μου και οι τρεις, αλλά σε καμία περίπτωση δεν έχω αγοράσει κάποιον απο αυτούς τους τρεις για παιχνίδια, απλά στον ελεύθερό μου χρόνο μπορώ να τρέξω ΚΑΙ παιχνίδια. Αυτός είναι ο υπολογιστής, ή κατα την γνώμη μου έτσι πρέπει να είναι. Για αυτό κάπου κάπου να αφήνετε το joystick απο τα χέρια και να προσπαθήσετε να κάνετε κάτι δημιουργικό με τον υπολογιστή σας. Τέλος λοιπόν η αγορά (Χμ!!) και πάμε στο θέμα που απασχολεί τον φίλο μας Μάριο Ανδρικήκη:

Οπως όλοι θα ξέρετε η Amiga μπορεί να συνδεθεί και με Video, έτσι ώστε να μπορείτε να γράψετε κάτι σε βιντεοκασέτα. Η σύνδεση αυτή μπορεί να γίνει με τους πιά κάτω τρόπους:

A. Μπορείτε (εάν δεν έχετε κάποιο περιφερειακό) να συνδέσετε την Amiga με το Video δια μέσου της μονόχρωμης εξόδου που υπάρχει στην Amiga.

Βέβαια όπως το λέει και η λέξη το σήμα θα είναι μονόχρωμο.

B. Εάν έχετε modulator μπορείτε από την έξοδο του modulator να συνδεθείτε πάνω στο video και με χρώμα και με ήχο ταυτόχρονα (στο ANTENA IN του Video).

Όμως εάν το video σας είναι νέας τεχνολογίας θα πρέπει να έχει και δύο εισόδους (η μια Audio In και η άλλη Video In) οι οποίες δίνουν καλύτερη εικόνα αφού "μιλούν" κατευθείαν στο video και όχι δια μέσου του Tuner του Video.

Γ. Τέλος εάν έχετε κάποιο Genlock μπορείτε πάλι να συνδεθείτε πάνω σε video (πιο συγκεκριμένα σε δύο Videos), και να έχετε και τα εφέ που σας προσφέρει αυτή η συσκευή. Να σας δώσω μερικές συμβουλές πάνω

σε αυτά: - Ποτέ μην χρησιμοποιείτε μέτριας ποιότητας κασέτες. Αντίθετα προτιμάτε τις High Grade κασέτες ώστε να έχετε το πιθανό καλύτερο αποτέλεσμα. - Μην γράφετε πολλές φορές τις κασέτες αυτές. Πάνω από τρεις φορές οποιαδήποτε κασέτα αρχίζει σιγά σιγά να χάνει τον μαγνητισμό της με αποτέλεσμα να αλλοιώνεται η εικόνα (για αυτό προτιμάτε High Grade, οι οποίες αντέχουν πιά πολύ από τις κοινές κασέτες). - Μην αφήνετε πολύ ώρα πατημένο το πλήκτρο Pause του Video. Αν και το Video το πετάει μόνο του το πλήκτρο, ώστε να μην χαλάν οι κεφαλές του, παρόλα αυτά μην κά νετε μακροχρόνια χρήση αυτού του πλήκτρου γιατί οι κεφαλές κοστίζουν!! - Φροντίστε, εάν τώρα αγοράζετε Video, να υπάρχουν από πίσω οι εξτρα υποδοχές (Video In και Audio In) που δίνουν πολύ καλύτερο αποτέλεσμα από το απλό ANTENA IN). - Αποφεύγετε τα πολύ έντονα χρώματα (λαχανί κτλ) γιατί στο δικό σας σύστημα (monitor, ή καλή τηλεόραση) μπορεί να φαίνονται άσπρα, αλλά όταν δώσετε την κασέτα σε πιά παλιά τηλεόραση από την δικιά σας όλα τα χρώματα αυτού του τύπου θα "δακρύζουν" και θα είναι έξω από τα περιθώρια. - Φροντίστε, όταν γράφετε σε

Video, να κρύβετε την μπάρα των μενού ή τον δείκτη του ποντικιού (πολλά προγράμματα του είδους έχουν τέτοιες επιλογές), έτσι ώστε να μη φαίνονται και στην βιντεοκασέτα σας. - Πριν ξεκινήσετε να κάνετε κάτι με τον εξοπλισμό σας, καθήστε και φτιάξτε σε ένα πρόχειρο χαρτί τι θα κάνετε και με ποιά σειρά θα τα τοποθετήσετε. Αυτό θα σας απαλλάξει από πολύ κόπο (Μια σκηνή να σας πάει λάθος, όλο μετά θα πρέπει να το κάνετε από την αρχή). - Επειδή το Video σας έχει μία εισόδο ήχο (ή εκτός και εάν έχετε στερεοφωνικό Video), φτιάξτε ένα καλώδιο τύπου "Y", το οποίο θα γράφει το Left, Right ήχο της Amiga σε ένα σήμα. Εάν δεν το κάνετε αυτό, μετά μην απορείτε γιατί γράφτηκαν οι μισοί ήχοι και όχι όλοι στην βιντεοκασέτα σας. - Σε περίπτωση που έχετε Genlock και ετοιμάζεστε να γράψετε κάτι στο Video, κάντε πρώτα μια δοκιμή εάν εμφανίζονται σωστά αυτά που έχετε σκοπό να γράψετε (τα NTSC προγράμματα δεν μπορούν να συνεργαστούν με Pal Genlock, και δεν μένει το σήμα σταθερό στην οθόνη).

Ακολουθώντας αυτές τις μικρές συμβουλές θα μπορείτε να κάνετε την δικιά σας βιντεοκασέτα.

NEXT: Ο GURU Ο ΚΑΚΟΣ

Ολοι θα έχετε ποροτηρήσει (συχνά!) κάποιο μυνήματο που βγαίνουν στην Amiga σας, μέσω σε κόκκινο πλοίο και σας ονομάζουν νο ξονοφορτώνετε το σύστημα σας. Αυτό το μυνήματο οφορούν το κομπλάρισμο (CRASH) της Amiga, και επιπλέον σας δίνει και τον λόγο που η Amiga εφτοσε νο κόνει Crash.

Κολώς ή κοκώς, η Commodore στο manuals δεν γράφει πουθενά γιο οτά το περιεργο μυνήματο, με οποτελέσμο πολλοί φίλοι μου νο με ρωτούν τι σημοίνουν όλο οτο το περιεργο νούμερο που γράφουν (γιο τους φίλους που οσχολούντο και με άλλους υπολογιστές, οτά το Guru Meditations, είναι όπιο ακριβώς είναι και οι βόμβες που

βγάζει ο Atari ST και ο Apple Mac). Το μυνήματο οτά συνήθως γράφουν: "Software Failure.... Guru Meditation XX.XX.XXXX (όπου XXX διάφοροι οριθμοί). Αυτοί οι οριθμοί είναι και οι πιά ενδιαφέρον γιο μος, οφού οπιο οτουός τους οριθμούς κοτολοβόινουμε τι έχει συμβεί στο σύστημα. Είναι δύο οκολουθίες οριθμών που οποτελούντο οπιο οκτώ οριθμούς ο κοθένος. Το πρώτο σύνολο των οκτώ οριθμών δίνει τις εξής πληροφορίες: 11 22 3333 όπου: 11 = System ID code 22 = Το είδος του λάθους 3333 = Τον οριθμό του λάθους. Το δεύτερο σύνολο των οριθμών δίνει την ορχή διέθυνσης που έχει γίνει η διοκοπή. Σ'ουτό το τεύχος θο σας δώσουμε τις επεξηγήσεις των

οριθμών γιο την πρώτη οκτάδο, και στο επόμενο (λόγω χώρου) θο σας δώσουμε την δεύτερη οκτάδο.

SYSTEM ID CODE

- 00 CPU trap
- 01 Exec library
- 02 Graphics library
- 03 LAYERS library
- 04 Intuition library
- 05 Math library
- 06 CList library
- 07 DOS library
- 08 RAM library
- 09 Icon library
- 0A Expansion library
- 10 Audio device
- 11 Console device
- 12 GamePort device
- 13 Keyboard device
- 14 Trackdisk device
- 15 Timer device

20 CIA resource (ονοφέρετο στο τσίπ και όχι στους κοτοσκοπούς!!)

- 21 Disk resource
- 22 Misc resource
- 30 Bootstrap
- 31 Workbench
- 32 Diskcopy

ERROR CLASSES

(ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ ΛΑΘΟΥΣ)

- 01 Δεν εφορκει η μνήμη
- 02 Λάθος στο νο δημιουργηθεί ένο Library
- 03 Λάθος στο νο ανοιχτεί ένο Library
- 04 Λάθος κοτά το άνοιγμο μιάς συσκευής (π.χ. πληκτρολόγιο, ποντίκι κτλ)
- 05 Λάθος στο άνοιγμο ενός Resource
- 06 Input/Output λάθος
- 07 Κομιο πόροχ (Signal).



Πολλοί χειριστές
υπολογιστών ταξινομούν
τους υπολογιστές σε
συγκεκριμένες κατηγορίες
ανάλογα με τις
δυνατότητες τους χωρίς
πολλές φορές να
υπολογίζουν το είδος και
την ποσότητα του
Software που μπορείς να
χρησιμοποιήσεις.
Γώρα όμως που το
πρόβλημα έγινε
τρανταχτό, έρχεται να μας
δώσει λύση ο mister
GEOS V 1.2.
Ένα πρόγραμμα για
πραγματική ταξινόμηση.

GEOS V1.2

Ενα τροντοκτό ποράδειγμα είναι οι 8byte υπολογιστές οι οποίοι έχουν οδικιθεί, γιατί θεωρούνται παιχνιδιομηχονές και όχι υπολογιστές που μπορείς να χρησιμοποιήσεις για κάποιες εφαρμογές οι οποίες διοφέρουν βέβαιο από το πιο εξειδικευμένο προγράμματο των 16byte υπολογιστών, αλλά δεν πούουν να έχουν την δική τους αξία που δεν είναι καθάλου ευκοταφρόνητη. Ένο από αυτά το προγράμματο που σε κάνουν περήφονο μπροστά σε άλλους δυνατότερους υπολογιστές είναι η κοινούργιο έκδοση του φοντοστικού προγράμματος που είχε σφήσει εποχή στον C 64. Μιλάμε φυσικά για το GEOS V1.2 !!!

Η εισαγωγική οθόνη του προγράμματος οποτελείται από ένα πλαίσιο που περιέχει τα files του προγράμματος και που το οποίο θυμίζει τα πορόθυρο της AMIGA. Ακόμο υπάρχουν κάποιο menu που περιέχουν τις λειτουργικές εντολές του προγράμματος. Στην βασική οθόνη υπάρχουν οκόμο και οι επιλογές για χρησιμοποίηση Printer και για σβήσιμο κάποιου αρχείου.

Ξεκινάμε ονολύωντος το files που χρησιμοποιούνται στο πρόγραμμα. Εκτός από το files μέσω στο πλοίο υπάρχουν πληροφορίες για την χωρη που κοτολομβάνει το πρόγραμμα μέσω στην δισκέτο, καθώς και πόσο Kbytes έχουμε οκόμο στην διάθεση μας για χρησιμοποίηση. Το πρώτο file από οριστερά ονομάζεται Geos και κάνει reset στο πράγμαμα.

Εδώ πρέπει να πούμε ότι ο τρόπος επιλογής των files είναι ίδιος με αυτόν της AMIGA (δηλαδή με το fire του joystick).

Κάτω οκριβώς από το file Geos υπάρχει το file GeosWrite, το οποίο

μπορούμε να το χοροκτηρίσουμε σαν ένα πολύ καλά Επεξεργαστή Κειμένου. Αφού το φορτώσουμε μεταφέρáμοστε σε ένα option menu που μας επιτρέπει να διαλέξουμε από ορισμένες εντολές άπως: Create (New Document), Open (Existing Document), Quit (To Desktop), που μας βοηθάνε σε ορισμένες λειτουργίες άπως: Δημιουργία καινούργιου Document, Φόρτωμα ενός Document από την δισκέτο και Quit.

Αν επιλέξουμε το πρώτο, τότε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τον Επεξεργαστή Κειμένου του προγράμματος. Αυτός οποτελείται από ορισμένο άλλο υπομενου που είναι τα εξής: To geos, (το οποίο ενεργοποιεί ένα πορόθυρο με τέσσερις επιλογές οι οποίες μας δίνουν πληροφορίες για το πότε και από ποιον γράφτηκε το Geos, για το PhotoManager, και γενικά για ένα menu που ρυθμίζει τα Preferences του προγράμματος.), το file (που περιέχει τις εντολές: Choose, Update, Preview, Recover, Rename, Print, Quit.), το edit (το οποίο περιέχει τις εντολές: Cut, Copy, Paste), το font (το οποίο περιέχει το set των χαρακτήρων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τον επεξεργαστή κειμένου).

Π.Χ υπάρχουν χοροκτήρες BSW, ROMA, CALIFORNIA.), το style (το οποίο οσχολείται με το πλαίσιο των χοροκτῆρων.) και τέλος το options (που περιέχει τις εντολές: Preview Page, Next Page, Goto Page, Hide Pictures, και Page Break.)

Το επάμενο file είναι ένα πολύ καλό σχεδιαστικό πρόγραμμα, που δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από ένα ούτούσιο άλλο πρόγραμμα σχεδiosis. Το file αυτό ονομάζεται GeoPaint.

Στην οριστερή γωνία υπάρχουν οι

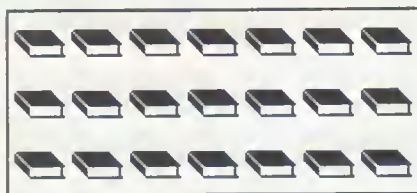
εντολές σχεδίου που απεικονίζονται με διάφορο σύμβολο και μπορούμε να το ενεργοποιήσουμε με τα joystick.

Ξεκινώντας με το πρώτα, μπορούμε να μετοινήσουμε την θόνη και να ουξήσουμε τα μέγεθος της προς όλες τις κοτευθύνσεις, ουξάναντος έτσι τον χώρο σχεδίασης. Δίπλο οκριβώς υπάρχει ένα σύμβολο που μας βοηθάει να σχεδιάσουμε αρθωγώνια παρολληλόγρομμο σχήματα, καθώς και να τα μετοκινούμε στους όξονες x,y. Το επόμενο δύο σύμβολο επιτρέπουν το "γέμισμο" ενός οντικειμένου με ένα αριθμένα χρώμο και την χρησιμοποίηση ενός χρώματος με την βαθύθιο μιας βαύρτσας που έχει τα σχήμο σπρέη.

Το σύμβολο από κάτω μας δίνει την δυνατότητα να μετρήσουμε τα μέγεθος των πλευρών ενός οντικειμένου που έχουμε σχεδιάσει, σε άξανες x και y.

Το δίπλο σύμβολο συνδέεται άμεσα με το παρηγαύμενο μόνο που οντί να μετράει στους άξονες, σχεδιάζει κιόλας γραμμές που εμείς τας αρίζουμε την ορχή και το τέλας.

Οι επάμενες τέσσερις ενταλές αναφέρονται στις γρομμές και στο



γράμματο. Το πρώτο σύμβολο είναι πινέλο με έντανη και ποχιά γρομμή που σχεδιάζει όση ώρα εμείς ποτάμε το fire του joystick.

Τα άλλο σύμβολο που μαϊάζει με πινέλο είναι ένα μολύβι με κάπως πιο μικρή γρομμή από τα προηγούμενα πινέλο. Τα χορακτηριστικό και των δύο συμβόλων είναι ότι έχουν μία πολύ καλή και αρκετά smooth κίνηση σχεδίασης. Από κάτω βρίσκεται η "γόμο" που σβήνει οποιαδήποτε γραμμή ή σχέδιο και δίπλο υπάρχει το σύμβολο που μας επιτρέπει να προσθέσουμε text στην εικόνα μας. Οι χορακτήρες διολέγονται από ένα menu που βρίσκεται στο πάνω μέρος της οθόνης και αναμάζεται fonts, που θα οναλύσουμε οργότερο, και περιέχει έξι διαφορετικό είδη χοροκτῆρων που α κοθένας έχει τέσσερο διαφορετικά μεγέθη γρομμάτων.

Το επόμενα τέσσερο σύμβολο

οναφέρονται στην σχεδίοση καθαρισμένων τετραγώνων και κύκλων με κοθορισμένο φυσικά χρώμο σχεδίοσης, μούρο ή όσπρο οντίστοιχο. Κάτω από τα σύμβολα υπάρχουν δύο εντολές που βοηθάνε στην κοθαρισμό των οπαχρώσεων των οντικειμένων και των γραμμάτων που σχεδιάζουμε. Με την πρώτη ενταλή μπορούμε να δώσουμε όπαιο οπόχρωση εμείς θέλαμε στο αντικείμενο ή την γρομμή μας και σε όπαιο σημεία εμείς θέλουμε.

Η τελευταία επιλογή αυτού του menu που ονομάζεται undo και σβήνει την τελευταία γραμμή ή οπαιοδήποτε λειταυργίο έγινε τελευταίο στα πρόγρομμο.

Στο κάτω μέρος της οθόνης υπάρχει ένα τετράγωνα που ον το διαλέξουμε μας δίνει την δυνατότητα να διαλέξουμε ονάμεσα από ένα φάσμο από 32 διοφορετικά background για την όμμεση χρησιμοποίηση τους σαν background της εικόνας μας.

Μεχρι εδώ έχουμε αναλύσει σχεδόν τις πια βοοικές λειταυργίες του Geos V1.2, ολλό υπάρχουν οκόμο και ορισμένες άλλες που είναι εξίσου σημοντικές και θα τις οναλύσουμε στο επόμενα τεύχας.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ή να παυλήσεις τον υπαλαγιατή σου ή κάποιο περιφερειακό του;

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολαγιατή σου με έναν μεγαλύτερο;

ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις ένα καλαμεταχειριμένα με βέβαιη υπαατήριξη;

ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις φτηνό και ελεγμένο υπολαγιατή;

ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολαγιατή σου με έναν ολακαίναυργια;

ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

Στην εταιρία που έχει ξαδέψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγαλύτερη εταιρία στην χώρα Η/Υ προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές και αωατή υπαατήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.

AMSTRAD PC-1512 2DD MONITOR	109.000
AMSTRAD PC-1512 COLOR MONITOR	135.000
ATARI PC-1 EGA MONITOR, MOUSE	115.000
ATARI 520 STFM από...	75.000
ATARI 1040 STFM από...	105.000
AMIGA 500	105.000
HARD DISK 20MB	45.000
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	47.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	77.000
C-64 ME ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ	28.000
AMIGA DISK DRIVE	25.000
PRINTERS ΑΠΟ...	25.000
COLOR MONITORS ΑΠΟ...	40.000
EURO-PC	89.000

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ Η/Υ ΣΑΣ ΣΕ ΤΑΜΕΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ!!! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ... 6438784

EASYTECH - ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ.: 6438784, ΤΚ 114 72



ΑΠΟΚΡΥΠΤΟΓΡΑΦΗΣΕ ΜΕ

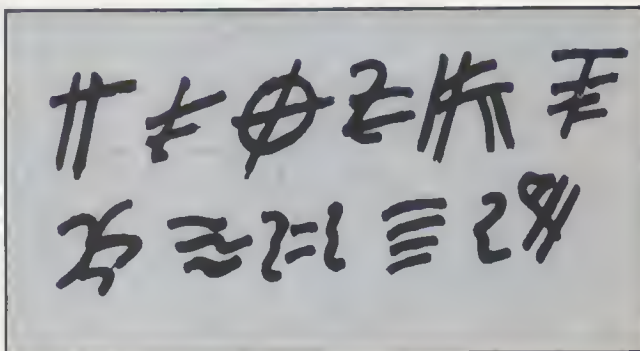
Πόσες φορές δεν έχετε βρεθεί στην απελπιστική κατάσταση του Indiana Jones, που πρέπει να αποκωδικοποιήσει ή να κωδικοποιήσει μέσα σε λίγα λεπτά ένα σπουδαίο κείμενο; Σ' αυτές τις αμέτρητες φορές όλοι μας έχουμε ευχηθεί να είχαμε έναν ηλεκτρονικό βοηθό! Και ο Amstrad είναι ό,τι πρέπει. Πληκτρολογήστε το listing που ακολουθεί (μην σας τρομάζει το μέγεθός του, είναι μία επανάληψη ίδιων εντολών όπου το πλήκρο copy θα σας βοηθήσει πολύ) και μην ξεχνάτε να χρησιμοποιείτε πάντα ή κεφαλαία ή μικρά γράμματα. Μπορείτε να εισάγετε μόνο μια πρόταση ίση με 77 χαρακτήρες και ύστερα να αλλάζετε τα γράμματά της με αυτά που πιστεύετε ότι θα σας οδηγήσουν στην αποκρυπτογράφηση του μηνήματος ή στη κωδικοποίησή του. Προσέξτε, το πρόγραμμα δεν κάνει αναγραμματισμό, δεν ανέχεται τα κείμενα πάνω από το όριο των 77 γραμμάτων, είναι γρήγορο και είναι ώρα να το πληκτρολογήσετε!

LISTING

```

10 Mode 2
20 LOCATE 3,1: INPUT A$
30 LOCATE 10,10: INPUT "FOR=";A1$
40 LOCATE 15,15: INPUT "A=";A2$
50 IF MID$(A$,1,1)=A1$ THEN MID$(A$,1,1)=A2$
60 IF MID$(A$,2,1)=A1$ THEN MID$(A$,2,1)=A2$
70 IF MID$(A$,3,1)=A1$ THEN MID$(A$,3,1)=A2$
80 IF MID$(A$,4,1)=A1$ THEN MID$(A$,4,1)=A2$
90 IF MID$(A$,5,1)=A1$ THEN MID$(A$,5,1)=A2$
100 IF MID$(A$,6,1)=A1$ THEN MID$(A$,6,1)=A2$
110 IF MID$(A$,7,1)=A1$ THEN MID$(A$,7,1)=A2$
120 IF MID$(A$,8,1)=A1$ THEN MID$(A$,8,1)=A2$
130 IF MID$(A$,9,1)=A1$ THEN MID$(A$,9,1)=A2$
140 IF MID$(A$,10,1)=A1$ THEN MID$(A$,10,1)=A2$
150 IF MID$(A$,11,1)=A1$ THEN MID$(A$,11,1)=A2$
160 IF MID$(A$,12,1)=A1$ THEN MID$(A$,12,1)=A2$
170 IF MID$(A$,13,1)=A1$ THEN MID$(A$,13,1)=A2$
180 IF MID$(A$,14,1)=A1$ THEN MID$(A$,14,1)=A2$
190 IF MID$(A$,15,1)=A1$ THEN MID$(A$,15,1)=A2$
200 IF MID$(A$,16,1)=A1$ THEN MID$(A$,16,1)=A2$
210 IF MID$(A$,17,1)=A1$ THEN MID$(A$,17,1)=A2$
220 IF MID$(A$,18,1)=A1$ THEN MID$(A$,18,1)=A2$
230 IF MID$(A$,19,1)=A1$ THEN MID$(A$,19,1)=A2$
240 IF MID$(A$,20,1)=A1$ THEN MID$(A$,20,1)=A2$
250 IF MID$(A$,21,1)=A1$ THEN MID$(A$,21,1)=A2$
260 IF MID$(A$,22,1)=A1$ THEN MID$(A$,22,1)=A2$
270 IF MID$(A$,23,1)=A1$ THEN MID$(A$,23,1)=A2$
280 IF MID$(A$,24,1)=A1$ THEN MID$(A$,24,1)=A2$
290 IF MID$(A$,25,1)=A1$ THEN MID$(A$,25,1)=A2$
300 IF MID$(A$,26,1)=A1$ THEN MID$(A$,26,1)=A2$
310 IF MID$(A$,27,1)=A1$ THEN MID$(A$,27,1)=A2$
320 IF MID$(A$,28,1)=A1$ THEN MID$(A$,28,1)=A2$
330 IF MID$(A$,29,1)=A1$ THEN MID$(A$,29,1)=A2$
340 IF MID$(A$,30,1)=A1$ THEN MID$(A$,30,1)=A2$
350 IF MID$(A$,31,1)=A1$ THEN MID$(A$,31,1)=A2$
360 IF MID$(A$,32,1)=A1$ THEN MID$(A$,32,1)=A2$
370 IF MID$(A$,33,1)=A1$ THEN MID$(A$,33,1)=A2$
380 IF MID$(A$,34,1)=A1$ THEN MID$(A$,34,1)=A2$
390 IF MID$(A$,35,1)=A1$ THEN MID$(A$,35,1)=A2$
400 IF MID$(A$,36,1)=A1$ THEN MID$(A$,36,1)=A2$
410 IF MID$(A$,37,1)=A1$ THEN MID$(A$,37,1)=A2$
420 IF MID$(A$,38,1)=A1$ THEN MID$(A$,38,1)=A2$
430 IF MID$(A$,39,1)=A1$ THEN MID$(A$,39,1)=A2$
440 IF MID$(A$,40,1)=A1$ THEN MID$(A$,41,1)=A2$
450 IF MID$(A$,42,1)=A1$ THEN MID$(A$,42,1)=A2$
460 IF MID$(A$,43,1)=A1$ THEN MID$(A$,43,1)=A2$

```



```

470 IF MID$(A$,44,1)=A1$ THEN MID$(A$,44,1)=A2$
480 IF MID$(A$,45,1)=A1$ THEN MID$(A$,45,1)=A2$
490 IF MID$(A$,46,1)=A1$ THEN MID$(A$,46,1)=A2$
500 IF MID$(A$,47,1)=A1$ THEN MID$(A$,47,1)=A2$
510 IF MID$(A$,48,1)=A1$ THEN MID$(A$,48,1)=A2$
520 IF MID$(A$,49,1)=A1$ THEN MID$(A$,49,1)=A2$
530 IF MID$(A$,50,1)=A1$ THEN MID$(A$,50,1)=A2$
540 IF MID$(A$,51,1)=A1$ THEN MID$(A$,51,1)=A2$
550 IF MID$(A$,52,1)=A1$ THEN MID$(A$,52,1)=A2$
560 IF MID$(A$,53,1)=A1$ THEN MID$(A$,53,1)=A2$
570 IF MID$(A$,54,1)=A1$ THEN MID$(A$,54,1)=A2$
580 IF MID$(A$,55,1)=A1$ THEN MID$(A$,55,1)=A2$
590 IF MID$(A$,56,1)=A1$ THEN MID$(A$,56,1)=A2$
600 IF MID$(A$,57,1)=A1$ THEN MID$(A$,57,1)=A2$
610 IF MID$(A$,58,1)=A1$ THEN MID$(A$,58,1)=A2$
620 IF MID$(A$,59,1)=A1$ THEN MID$(A$,59,1)=A2$
630 IF MID$(A$,60,1)=A1$ THEN MID$(A$,60,1)=A2$
640 IF MID$(A$,61,1)=A1$ THEN MID$(A$,61,1)=A2$
650 IF MID$(A$,62,1)=A1$ THEN MID$(A$,62,1)=A2$
660 IF MID$(A$,63,1)=A1$ THEN MID$(A$,63,1)=A2$
670 IF MID$(A$,64,1)=A1$ THEN MID$(A$,64,1)=A2$
680 IF MID$(A$,65,1)=A1$ THEN MID$(A$,65,1)=A2$
690 IF MID$(A$,66,1)=A1$ THEN MID$(A$,66,1)=A2$
700 IF MID$(A$,67,1)=A1$ THEN MID$(A$,67,1)=A2$
710 IF MID$(A$,68,1)=A1$ THEN MID$(A$,68,1)=A2$
720 IF MID$(A$,69,1)=A1$ THEN MID$(A$,69,1)=A2$
730 IF MID$(A$,70,1)=A1$ THEN MID$(A$,70,1)=A2$
740 IF MID$(A$,71,1)=A1$ THEN MID$(A$,71,1)=A2$
750 IF MID$(A$,72,1)=A1$ THEN MID$(A$,72,1)=A2$
760 IF MID$(A$,73,1)=A1$ THEN MID$(A$,73,1)=A2$
770 IF MID$(A$,74,1)=A1$ THEN MID$(A$,74,1)=A2$
780 IF MID$(A$,75,1)=A1$ THEN MID$(A$,75,1)=A2$
790 IF MID$(A$,76,1)=A1$ THEN MID$(A$,76,1)=A2$
800 IF MID$(A$,77,1)=A1$ THEN MID$(A$,77,1)=A2$
810 IF MID$(A$,78,1)=A1$ THEN MID$(A$,78,1)=A2$
820 IF MID$(A$,79,1)=A1$ THEN MID$(A$,79,1)=A2$
830 IF MID$(A$,80,1)=A1$ THEN MID$(A$,80,1)=A2$
840 LOCATE 3,1: PRINT A$: GOTO 30

```


D.T.P.

B · M E Ρ Ο Σ

Στο προηγούμενο άρθρο είχαμε αναφερθεί γενικά στο DTP, βλέποντας τη χρησιμότητά του, τα προβλήματα που έχει να αντιμετωπίσει ο χρήστης δουλεύοντας με ένα τέτοιο σύστημα καθώς και τις ιδιομορφίες του Archimedes στον συγκεκριμένο τομέα.

Αυτή την φορά θα δούμε πως μπορεί ο χρήστης να δημιουργήσει και να επεξεργαστεί τα διάφορα αρχεία που χρειάζονται για την τελική σύνθεση.



DRAW FORMAT

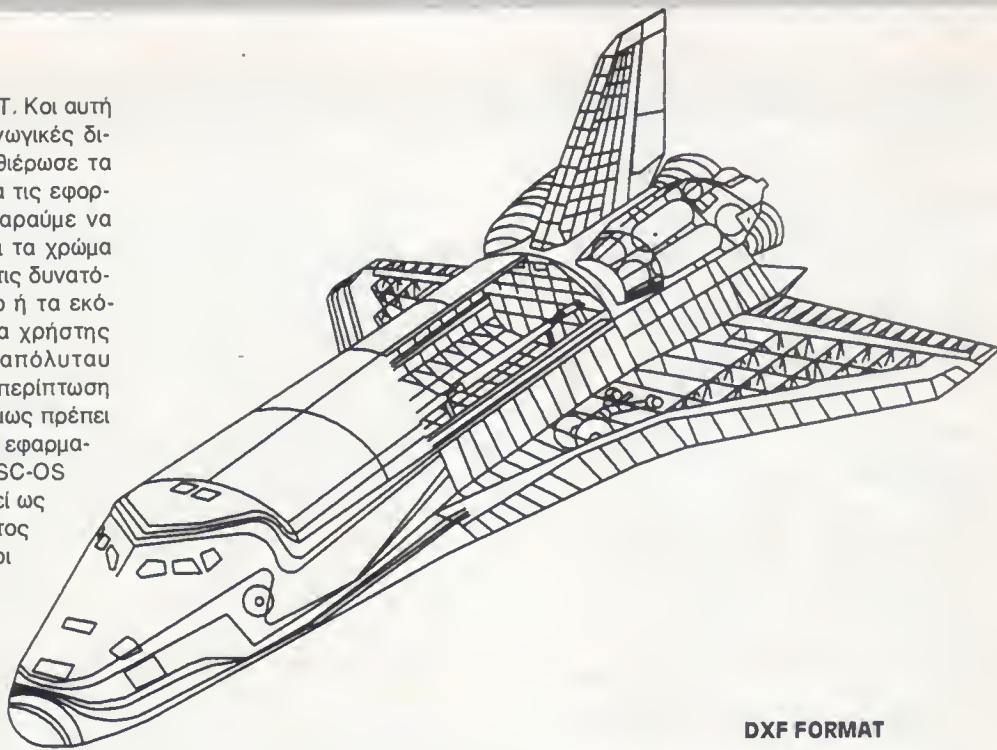
Υπάρχουν περισσότεροι από ένας λόγοι για την δημιουργία και την επεξεργασία των αρχείων που τελικά θα συνθέσουν τις σελίδες μας, σε κάποια εξωτερικό πρόγραμμα. Πριν όμως ταυ εξετάσουμε αναλυτικό ας δούμε πόσο, ποιο αναλυτικό αυτή τη φορά, τα διαφορετικά είδη που έχουμε στον Archimedes. Το πρώτο και κυριότερο στοιχεία μιας σελίδας είναι το κείμενο και έτσι θα ξεκινήσουμε από αυτό. Βέβαια δεν είναι καθόλου απίθανο να υπάρχουν σελίδες που θα έχουν ελάχιστα ή και καθόλου κείμενα, αλλά συνήθως το κείμενο θα αποτελεί το βασικό στοιχείο γύρω από το οποίο θα διαμορφώνεται η σελίδα. Τα μεγαλύτερα πρόβλημα που θα μπορούσε κανείς να αντιμετωπίσει με τα κείμενα όταν αυτό δημιουργείται εξωτερικά είναι η ασυμβατότητα μεταξύ του επεξεργαστή κειμένου και του συστήματος σελιδοποίησης σε επίπεδα format του κειμένου. Δηλαδή πιθανότατα θα υπάρχει διαφορετικός τρόπος χαρακτηρισμού του κειμένου στον επεξεργαστή όσον αφορά τα στυλ (Normal, Bold, Italic κλπ.) και την σελιδοποίηση (περιθώρια, στίχηση, κάψιμο γραμμής κλπ.) από αυτά που χρησιμοποιεί το πρόγραμμα σελιδοποίησης με αποτελέσματα που συνήθως χρειάζονται πολλές ώρες και αρκετή υπαμνή για να διορθωθούν. Στον Archimedes υπάρχει ένας συνδυασμός επεξεργαστή κειμένου - προγράμματος σελιδοποίησης που απαδειγμένα λειτουργεί αξιόλογα, περνώντας στα σύστημα σελιδοποίησης όλα τα χαρακτηριστικά του κειμένου όπως αυτά έχουν αριστεί από τον επεξεργαστή κειμένου. Ο επεξεργαστής δεν είναι άλλος από τον 1st Work Plus ο οποίος έχει πλήρη συμβατότητα με το Acorn DTP τα οποία και θα χρησιμοποιήσουμε. Επειδή είναι ένας από τους πρώτους επεξεργαστές κειμένου που κυκλοφόρησαν στον Archimedes είναι πολύ διαδεδομένος και έχει υιοθετηθεί από την πλειοψηφία των χρηστών. Ακόμα όμως και στην πε-

ρίπτωση χρήσης άλλου επεξεργαστή κειμένου έχουμε την δυνατότητα να σώσουμε τα κείμενα σε μαρφή ASCII και στη συνέχεια να τα φορτώσουμε από το πρόγραμμα σελιδοποίησης. Αυτός ίσως είναι και ο καλύτερος τρόπος για τις περισσότερες περιπτώσεις αφού άλλωστε τα κείμενα μέσα σε ένα σύστημα σελιδοποίησης δέχεται πόρα παλλές επεμβάσεις.

Το δεύτερο συστατικό μιας σελίδας είναι το σχέδιο ή line art. Αυτό μπορεί να είναι είτε γραμμικό είτε ελεύθερο. Μπορούμε έτσι να έχουμε ένα σχέδιο που να προέρχεται από ένα σύστημα CAD τα οποία να πλαισιώνουμε με κάποιο επεξηγηματικά κείμενα ή απλά μια εικόνα, που σκαπά έχει να εξωραΐσει τη σελίδα. Τα format που χρησιμοποιείται στον Archimedes είναι αυτό που καθιερώθηκε με την εισαγωγή του RISC-OS στα μηχανήματα και την χρήση της εφαρμογής IDRAW. Τα format ακριβώς που χρησιμοποιεί η εφαρμογή αυτή (draw format) είναι το επίσημο format που χρησιμοποιείται και πρατίνει η Acorn. Έτσι τα περισσότερα αν όχι όλα, τα προγράμματα που χειρίζονται γραφικά σε object oriented μαρφή έχουν την δυνατότητα να εξαγάγουν και να εισαγάγουν φακέλους draw. Σε γενικές γραμμές μια εικόνα σε draw format είναι πρατιμότερη από μια αντίστοιχη bit-mapped για ταν απλαύστατα λόγια ότι συνήθως έχει πολύ καλύτερη ποιότητα αφού υπαστεί τις απαραίτητες αλλαγές για την πρασκόλησή της στην σελίδα. Έτσι ενώ μια εικόνα bit-mapped θα χόσει την παιότητῃ της αν υπαστεί σμίκρυνση ή μεγένθυση, η εικόνα σε draw format όπως είναι φυσικό δεν θα χόσει την παιότητῃ της. Εκτός αυταύ αι εικόνες τύπου draw κατῃ την εκτύπωση, ξαναυπολαγίζανται από τα σύστημα με συνέπεια να αξιαιαιάν την παιότητῃ που είναι σε θέση να δώσει α εκάστατε εκτυπωτῃς.

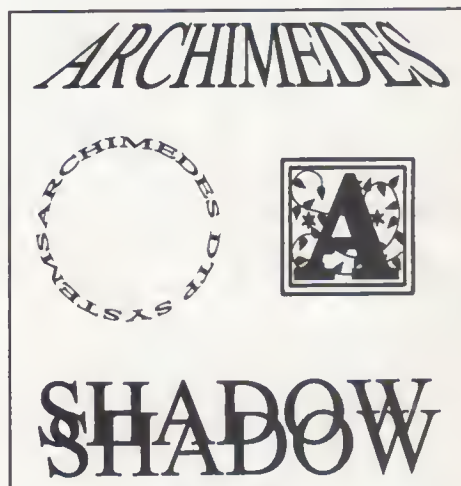
Όσαν αφαρῃ τις εικόνες bit-mapped έχουμε και εδώ ένα format που ισχύει σε όλα τα πραγρόμματα και είναι τα sprite

format της εφαρμογής !PAINT. Και αυτή η εφαρμογή ήρθε στις εισαγωγικές δισκέτες του RISC-OS και καθιέρωσε τα αντίστοιχα format. Γενικά για τις εφαρμογές !DRAW & !PAINT μπαράουμε να παύμε οκόμο, ότι χειρίζονται τα χρώμα με βάθος 24 bit όσχετα από τις δυνατότητες που έχει τα μηχανήμο ή τα εκόστατε screen format. Ετσι α χρήστης έχει την δυνατότητα του απόλυτου ελέγχου του χρώματος σε περίπτωση τετραχρωμίας. Κόπου εδώ όμως πρέπει να αναφέρουμε και την τρίτη εφαρμογή που δίνεται μοζί με τα RISC-OS και μπορεί να χρησιμαπαιηθεί ως βασικό τμήμο ενός συστήματος DTP. Η εφαρμογή αυτή είναι το !EDIT που αποτελεί έναν οπλούστατα στην χρήση editor χωρίς ιδιοίτερες δυνατότητες μαρφαπαίησης του κειμένου, πρόγμα που ταν κάνει ιδανικό για την εισαγωγή και επεξεργασία του, πριν την μεταφορά στα πρόγραμμα σελιδοπαίησης. Ετσι με τις τρεις εφαρμογές που πρασαναφέρθηκαν έχει ο κάθε χρήστης την δυνατότητα παρογωγής των βασικών συστατικών που του χρειόζονται για την σελιδοπαίηση. Με αυτά ταν τράπα έχει την δυνατότητα να χρησιμαπαιήσει εφαρμογές που ήδη γνωρίζει να χειρίζεται, σε ένα περιβάλλον multi tasking το απαίο επίσης του είναι γνωστό. Το ίδιο τα περιβάλλον του παρέχει την δυνατότητα μεταφοράς δεδομένων από τις τρεις πρώτες εφαρμογές στα πρόγραμμα σελιδοπαίησης χωρίς πραβλήμοτο και χωρίς την ονόκη να βγόνει οπά τα ένα πρόγραμμα και νο μοίνει στα άλλο. Υπάρχει λοιπόν μιο πλατφόρμα γνωστή και εύχρηστη που δίνει μεγάλες δυνατότητες στο σύστημα. Όπως όμως είπομε οι δυνατότητες που πορέχουν το ποραπάνω τρία πραγρόμματα δεν είναι παρό αι βασικές. Απα ένα σημεία και πέρα όταν αρχίσουν να υπόρχουν απαιτήσεις για έγγραφο επαγγελματικών προδιαγραφών αι εφαρμογές αυτές δεν επορκαύν. Ετσι θα χρειαστούν πραγράμματα γραμμικού σχεδίου με περισσότερες δυνατότητες, πραγράμματα επεξεργασίας εικόνας για τις bit mapped εικόνας που πιθανότατο έχουν ψηφειαιοποιηθεί (scanned images), πραγράμματα δημιουργίας εφέ, πραγρόμματα δημιουργίας και επεξεργασίας γραμμοτασειρών, και παλλά άλλα. Ευτυχώς υπόρχουν όλα αυτά! Απλά α χρήστης θα πρέπει νο μόθει την χρήση τους αφαύ φυσικά πρώτα τα πραμηθευτεί. Πορακάτω θο ανοφέρουμε μερικά που συνήθως χρησιμαποιούνται. FONT-FX : Μικρό



DXF FORMAT

βοηθητικό πράγραμμα δημιουργίας ειδικών εφέ σε κείμενα. Έχει την δυνατότητα να μετοτρέψει τις γραμματοσειρές σε draw format και έτσι να τις τραπαιήσει με όπια τράπα θέλει. POSTER : Κοτοπληκτικά πρόγραμμα δημιουργίας μακέτος με πραγματικά ατέλειωτες δυνατότητες παρογωγής εφέ. Η αναφορά του εδώ γίνεται εντελώς πληροφοριακά οφάυ θα επανέλθαμε γιο μία πλήρη παραουσίαση. AUTO SKETCH : Τα γνωστό πραιάν της AUTO DESK σε έκδοση για Archimedes μπορεί να χρησιμαπαιηθεί για πολύπλακα σχέδια αφαύ το !DRAW έχει την δυνατότητα μετατροπής των φακέλων με DXF format σε draw format. Ετσι βέβοιο δίνεται και η δυνατότητα χρησιμαπαιησης απαιαυδήποτε φακέλου DXF που προέρχεται οπό συμβατό με IBM-PC μηχανήμα. EUCLID : Πολύ δυνατό πρόγραμμα παραγωγής τρισδιάστατων μαντέλων που έχει την δυνατότητα επεξεργασίας φακέλων σε draw format. Με αυτό τον τρόπο μπαράουμε νο έχαυμε στις εκδόσεις μας και τρισδιάστατα μοντέλα. AIM : Πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας. Περιριζέται βέβαια σε μουρόασπρες εικόνας αλλά μπαρεί νο κόνει θαύματα με το φίλτρα που διαθέτει. Atelier, Pro Artisan, Art Nuveaux : Πραγρόμμοτο δημιουργίας bit-mapped εικόνας στο απαία έχουμε αναφερθεί και στο παρελθόν. Έχουν όλα την δυνατότητα επεξεργασίας εικόνας σε sprite format.



TEXT EFFECTS



SPRITE FORMAT

Στο προηγούμενο τεύχος μας δημοσιεύσαμε μια παρουσίαση της μουσικής κάρτας Adlib. Για να το θυμηθούμε, ξαναλέμε πως η μουσική κάρτα Adlib είναι μία κάρτα που κατασκευάζεται από την ομώνυμη εταιρία του Καναδά, και η οποία προσφέρει τη δυνατότητα να ακούσετε αξιόλογη μουσική από τον ταπεινό (ή όχι και τόσο ταπεινό...) συμβατό με IBM υπολογιστή σας.

Το γεγονός είναι πως τελευταία στη χώρα μας έχει γίνει αρκετά δημαφιλής η αγορά μιας μουσικής κάρτας για IBM υπαλαγιστές. Όπως είχαμε σημειώσει όμως, αγοράζοντας την κάρτα με τα βασικά πακέτα, έχετε τη δυνατότητα να ακούσετε μόνο τα καμμάτια επίδειξης που συναδεύουν το πρόγραμμα Jukebox, το οποίο δίνεται μαζί με την κάρτα, καθώς και τα μουσικά καμμάτια που βρίσκονται στα διάφορα προγράμματα που την υποστηρίζουν - παιχνίδια, περιπέτειες κ.α

Σε περίπτωση που ενδιαφέρεστε να γράψετε α ίδιας κάποια μουσικά καμμάτια, είτε για να τα ακούσετε είτε για να τα ενσωματώσετε στα δικά σας προγράμματα, θα χρειαστείτε να αγοράσετε επιπλέον κάποια προγράμματα, ανάλογα με τις ανάγκες και τις επιδιώξεις σας. Έτσι μπορείτε να διαλέξετε ανάμεσα στα Instrument Maker, πρόγραμμα "κατασκευής" αργάνων, Visual Composer, πρόγραμμα σύνθεσης μουσικής και μερικά ακόμη που αναφέραμε και στο προηγούμενο τεύχος μας. Από αυτά ξεχωρίζει φυσικά το εγχειρίδιο προγραμματισμού της κάρτας, απαραίτητο σε όσους θέλουν να υποστηρίξουν την κάρτα από τα προγράμματά τους.

Δυστυχώς τα τελευταία δεν ήταν διαθέσιμα στην αντιπροσωπεία της AdLib στην Ελλάδα, τη γνωστή εταιρία Greek Software, η οποία όμως είχε διαθέσιμα τα άλλα δύο πακέτα που αναφέραμε προηγουμένως, τα οποία δοκιμάσαμε και σας παρουσιάζουμε αυτό το μήνα.

INSTRUMENT MAKER

Οπως αναφέραμε και προηγουμένως, τα πακέτα αυτά σας δίνει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε νέα όργανα για χρήση από τα πακέτα Visual Composer, ορίζοντας τα χαρακτηριστικά που θα

ADLIB

**ΠΩΣ ΝΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΤΗΝ ADLIB
ΓΙΑ ΝΑ ΓΡΑΨΕΤΕ ΜΟΥΣΙΚΗ**

ΜΕΡΟΣ Β'

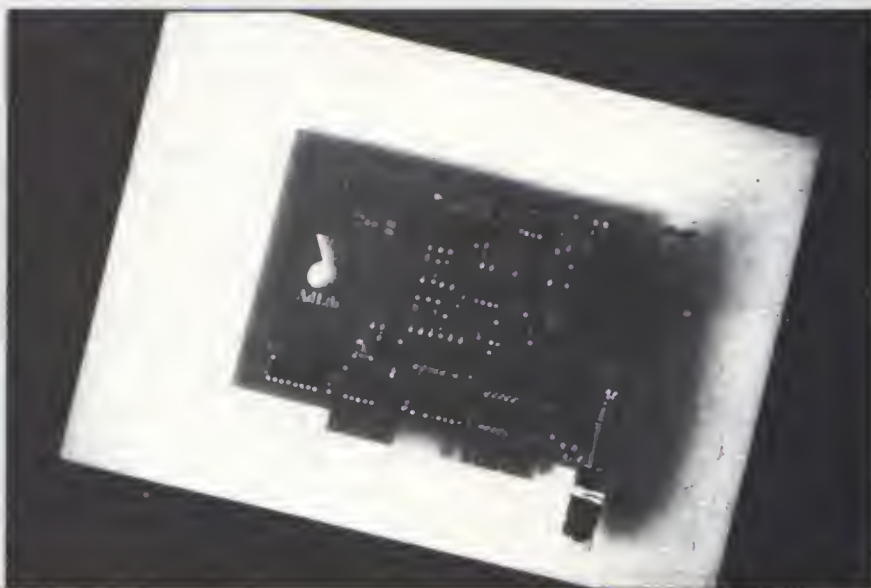
έχει ο ήχος που θα παράγεται από τα όργανα αυτά.

Τα πακέτα περιέχει μία δισκέττα 5.25 ιντσών και μία ακόμη 3.5 ιντσών, στις οποίες βρίσκεται το πρόγραμμα. Υπάρχει ακόμη τα βιβλία των οδηγιών με 70 περίπου σελίδες. Μέσα σε αυτό βρίσκουμε πληρωφαιρίες για τους τρόπους με τους οποίους παράγονται οι ήχοι στην κάρτα, οι οποίοι είναι δύο: Διαμόρφωση Συχνότητας (Frequency Modulation) και Αθροιστική Σύνθεση (Additive Synthesis). Αυτό σημαίνει αντίσταιχα πως ο ήχος παράγεται από ένα σήμα που "διαμορφώνει" και ένα σήμα που "φέρει" τις πληροφορίες ή από δύο σήματα, τα ένα από τα οποία είναι η βασική συχνότητα και τα άλλα οι αρμονικές της. Δεν θα επεκταθούμε περισσότερο στα θέματα αυτά, θα πούμε μόνο ότι ο πρώτος τρόπος παραγωγής ήχων δίνει ήχους πολύ περισσότερους από ότι ο δεύτερος.

Η κάρτα είναι ικανή να παράγει συγχρόνως 9 διαφορετικούς ήχους, σε λειτουργία "Μελωδίας". Από την άλλη μεριά, μπορεί να παράγει ταυτόχρονα 6 μελωδικά όργανα, 2 drums, 1 tom-tom, 1 cymbal και 1 Hi-Hat. με τη βοήθεια

του προγράμματος μπορείτε να ελέγξετε την κυματομορφή με πολλούς τρόπους. Συγκεκριμένα, μπορείτε να ορίσετε τα ρυθμό ανόδου, καθόδου, διατήρησης και πτώσης του ήχου (attack, decay, sustain, release), όπως και το αν ο ήχος θα συνεχίσει να ακούγεται όσα η νότα είναι πατημένη. Μπορείτε ακόμη να ορίσετε τις παραμέτρους του ταλαντωτή, δηλαδή την αρμονική που επιθυμείτε, τη διακύμανσή της και τη μορφή του κύματος, που καθαρίζει αποφασιστικά τον ήχο. Τέλος, μπορείτε να καθορίσετε την ένταση του ήχου με διάφορους τρόπους.

Το πρόγραμμα υποστηρίζει ποντίκι και MIDI keyboard, αν είναι διαθέσιμα, και διαθέτει μια μεγάλη παικιλία από έτοιμα όργανα για να ξεκινήσετε. Τρέχοντας το πρόγραμμα, παρατηρούμε ότι η οθόνη διαιρείται σε τρία κύρια μέρη: το αριστερό μέρος καταλαμβάνει ένα μενού επιλογών (Attack Rate, Decay Rate κ.λ.π.), τα δεξιά μέρη καταλαμβάνουν μερικές αριζόντιες μπάρες, με τις οποίες μπορούμε να ρυθμίσουμε τα χαρακτηριστικά του διαμορφωτή σήματος καθώς και του φέραντας, ενώ τα κάτω μέρη καταλαμβάνει η αναπαρά-



αταση ενός πληκτραλαγίου πιάνου. Υπάρχει ακόμη μία μπάρα μεναύ στα πάνω μέρος, με τις επιλογές File, Options και Help.

Οι επιλογές από τη μπόρα γίνονται πατώντας τα πλήκτρα f5, f6 και f10 αντίστοιχα, απότε έχουμε τη δυνατότητα να φαρτώσουμε ή να απαθηκεύσουμε ένα αρχείο με όργανα, να ξεκινήσουμε έναν αριθμό νέου αργόναυ από την αρχή ή να ακυρώσουμε τις αλλαγές που έχουμε κάνει. Μπαράμε ακόμη να ανεβαύμε ή να κατεβαύμε ακτόβα και να επιλέξουμε τρόπο λειτουργίας (μελωδικός, drums, κ.τ.λ) και τρόπο σύνθεσης (FM ή AS), καθώς και να επιλέξουμε τα midi keyboard ως όργανα εισόδου. Τέλος, μπορούμε να ζητήσουμε επεξηγηματική βοήθεια για τις διάφορες εντάλες ή να επιστρέψουμε στα Das.

Οι επιλογές γίνονται με τα συνηθισμένα μέσα, είτε χρησιμαπαιούμε τα πληκτραλόγια είτε τα παντίκι, και γενικό τα πρόγραμμα είναι εύκαλα στη χρήση του. Επειδή οι επιλογές είναι αρατές στην αθόνη από τις αριζόντιες μπάρες που αναφέρθηκαν προηγουμένως, είναι εύκαλα να "παίξει" κανείς με τα χαρακτηριστικό των ήχων και να φτιάξει ένα όργανο που να τον ικανοποιεί, ακόμη και αν δεν έχει μεγάλη εμπειρία. Εδώ επίσης γίνονται αρατές οι δυνατότητες και οι αδυναμίες της κόρτας, η απία θα πρέπει να πούμε ότι έχει καλή απόδοση, αλλά δεν είναι βέβαια δυνατό να φτάσει συατήματα που καστίζαν πέντε και δέκα φάρές ακριβότερα! Θα ικανοποιήσει πάντως απόλυτα όσους έχουν γαλαυχηθεί με τους ήχους από τα μεγαφωνόκι του PC τους.

VISUAL COMPOSER

Καιρός όμως να ααχαληθαύμε με τα δεύτερα πακέτα που αναφέραμε, τα Visua! Composer. Με τα πακέτα αυτό είναι δυνατό να συνθέσετε απλό ως περίπλοκα μουσικό καμμάτι, με παλλά διαφορετικό όργανο. Περιέχει όπως και τα προηγούμενα πακέτα δύο δισκέτες (5.25 και 3.5) με τα πρόγραμμα και παραδείγματα μουσικών καμματιών, ενώ υπάρχουν ακόμη δύο διβλία οδηγίων. Τα πρώτα περιέχει τις οδηγίες για τη χρήση του προγράμματος και τα δεύτερα γενικότερες οδηγίες για τη σύνθεση μουσικής. Όπως και τα προηγούμενα πρόγραμμα έτσι και αυτό μαρείτε να τα δουλέψετε με το πληκτραλόγιο, τα παντίκι ή ένα midi keyboard. Φαρτώνοντας τα πρόγραμμα, παρατηρούμε ότι

τα μεγαλύτερα μέρος της αθόνης καταλαμβάνεται από ένα πλήθος γραμμών και ατηλών που θυμίζουν λαγιατικό φύλλα (spreadsheet). Στα αριστερό μέρος της αθόνης βρίσκεται η αναπαράσταση ενός πληκτραλαγίου ταπαθεμένου κατά τα ύψας της αθόνης, με τα πλήκτρα να αντιστοιχούν σε μία γραμμή του "λαγιατικού φύλλου", ενώ οι κόσες γραμμές του είναι ενδεικτικές του μέτρου.

Έτσι, η σύνθεση είναι αα να γίνεται πάνω σε ένα συνεχές ραλλό από χαρτί, του απάου εμείς βλέπουμε μόνο ένα τμήμα κάθε φαρό, αυτό που αντιστοιχεί στην αθόνη μας. Υπάρχουν επίσης δύο μπόρες κύλισης (scroll bars), μια αριζόντια και μια κόσση, όπως αυτές που βρίσκουμε στα παρόθυρα των Windows και άλλων προγραμμάτων και που χρησιμαπαιούνται για την αλλαγή της απτικής μας θέσης πάνω στα μεγάλα ιδέα-



τό ραλλό χαρτιά. Υπάρχει ακόμη η γνωστή μπόρα μεναύ στην καρυφή της αθόνης, με τις επιλογές File, Edit, Playback, Display, Options και Help, τις απίες μπαράμε να επιλέξουμε αντίστοιχα με τα πλήκτρα f5 ως f10. Κάτω από τη μπόρα μεναύ υπάρχουν ακόμη δύο μπόρες. Εκεί βρίσκονται μερικό ειανιδία με τα απία γίνεται η εμφάνιση και η επιλογή του τρόπου λειτουργίας του προγράμματος και του αργόναυ στα απία γρόφανται οι νότες.

Από τη μπόρα μεναύ έχουμε παλλές επιλογές. Μπαράμε να φαρτώσουμε ή να απαθηκεύσουμε ένα αρχείο με μουσική, να αρχίσουμε να γρόφουμε ένα καιναύργιο καμμάτι ή να ακυρώσουμε τις αλλαγές που έχουμε κάνει. Μπαράμε ακόμη να επιλέξουμε τα drive και τον κατάλαγα όπου βρίσκονται τα αρχεία μουσικής και τα αρχεία αργάνων ή να επιστρέψουμε στα DOS.

Άλλες επιλογές που βρίσκονται στη διόθεσή μας είναι η καπή, τα σθήσιμα, η

ένθεση και η απιγραφή ενός μουσικού τμήματος, καθώς και η μεταφάρό του κατό ένα ημίτανο ή μια ακτάβα υψηλότερα ή χαμηλότερα. Υπάρχουν ακόμη εντολές για τα παίξιμα του μουσικού καμματιού, αλόκληρου ή ενός επιλεγμένου τμήματός του, όλων των φωνών και αργάνων ή μόνο μερικών. Φυαικό υπάρχει εντάλη που αλλόζει τα ρυθμό ή σταματόει τελείως τα παίξιμα.

Δε λείπουν εντάλες για τη μεταβολή του βασικού ρυθμού, την επιλογή αργόναυ και τη ρύθμιση της έντασης της μουσικής σε σχέση με τα μέγιστα, που θεωρείται πως είναι η ρύθμιση που έχουμε κάνει με τον εξωτερικό διακόπτη που βρίσκεται πάνω στην κόρτα. Μπαράμε ακόμη να αρίσουμε την απόκλιση των ήχων από την ακριβή τους συχνότητα, τα αν θα εμφανίζεται ένα πληκτραλόγιο δυόμια, τεσαάρων ή έξη ακτόβων ατα αριστερό μέρος της αθόνης, με τις αντίστοιχες επιπτώσεις στα "λαγιατικά φύλλα" όπου σημειώνουμε τις νότες, καθώς και τα μέτρα που θα χρησιμαπαιήσουμε.

Μπαράμε επίσης να επιλέξουμε αν οι νότες θα ακούγονται τη στιγμή που τις γρόφουμε ή όχι και τα αν θα χρησιμαπαιήσουμε τα midi keyboard για την εισαγωγή τους ή όχι. Γενικά, τα πρόγραμμα είναι απλό και εύκαλα ατη χρήση, και περιέχει και αρκετό παραδείγματα έταψων μουσικών καμματιών που μαρείτε να χρησιμαπαιήσετε σε βάση για τις συνθέσεις σας.

Για να σας βοηθήσει σε αυτές υπάρχει τα δεύτερα διβλία που περιλαμβάνεται στα πακέτα, και στα απία μαρεί κανείς να βρεί παραδείγματα συνθέσεων Western, Swing Jazz, Classical, Slow Dance, Boogie-Woogie, Blues, Bossa Nova και Ragtime. Εδώ βρίσκει κανείς οδηγίες για τη φόρμα και τα ρυθμό που πρέπει να ακαλαυθήσει, καθώς και μερικές αυμβουλές για τον τρόπο που πρέπει να συνθέτει ώστε να εκμεταλλευτεί πλήρως και εύκαλα όλες τις δυνατότητες του προγράμματος. Γενικό, αν και δε θα σας διδάξει μουσική, είναι ένας καλός οδηγός για όσους δεν έχουν μεγάλη εμπειρία (και απαιτήσεις...) από τη μουσική σύνθεση.

Τα δύο παραπάνω πακέτα καστίζαν αντίστοιχα γύρω στις 10000 και 20000 δραχμές. Δίνουν την ευκαιρία να κόντε κότε περισσότερα με την κόρτα Adlib από τα ακαύτε απλώς κάποια soundtracks. Αν οι δυνατότητές τους σας ενδιαφέρουν, δεν έχετε παρά να τα δοκιμάσετε. Εμείς μείναμε ικανοποιημένοι από τη χρήση τους.

FILIP SOFT COMPUTERS



ΣΜΥΡΝΗΣ & ΡΕΠΟΥΛΗ 45
ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ
ΤΗΛ: 46.11.309

ΣΤΕΛΝΟΝΤΑΙ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

- DISK DRIVE 3.5" 1MB
- EXPANSION MEMORY WITH REALTIME CLOCK AND CALENDAR
- TV MODULATOR A520

ΣΚΑΚΙ-TABΛΙ

- ELECTRONIC CHESS PARTNER
- CHESS TEAM-MATE
- POCKET CHESS
- SENSORY BACKAMMON

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5" 5.25"

- BASF EXTRA HD/2D
- BASF EXTRA 2S/2D
- POWER HD/2D
- TDK 2S/2D
- VEPRATIM 2S/2D
- VEPRATIM TEFLON 2S/2D
- DATAFLEX 2S/2D
- SONY 2S/2D
- PARROT 2S/2D
- JVC HD/2D
- FUJI COLOR HD/2D
- EAGLE 2S/2D
- 3M DS/DD
- MAXELL MF/2DD
- AMSOFT 3"
- NO NAME 2S/2D

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ ΓΙΑ PC

- AddLib MUSIC SYNTHESIZER CARD
- PC-cillin VIRUS IMMUNE SYSTEM
- MOUSE
- JOYSTICK CARD

JOYSTICKS

- RACEMAKER
- TURBO JUNIOR
- QUICK GUN TURBO6
- ZIP8TICK Superpro
- NAVIGATOR
- PYTHON2/Nintendo
- PACMAN
- MEGABLASTER
- STARFIGHTER
- JOY BOARD
- CRYSTAL TURBO
- QUICK JOY III
- QUICKSHOT-PC
- SPEED KING
- SUPER JOY V
- SPEEDKING-PC

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ
COMPUTERS
& TV GAME 2600

AMIGA GAMES

- THE CRISTAL
- CAPTIVE
- NITRO
- MANHUNTER II
- HERO'S OUEST
- KINGS OUEST IV
- POLICE OUEST II
- A-10 TANK KILLER
- CHRONO OUEST I
- CHRONO OUEST II
- TERRORPODS
- OBLITERATOR
- BARBARIAN
- CARTHAGE
- SHADOW OF THE BEAST I
- SHADOW OF THE BEAST II
- ANARCHY
- INFESTATION
- STRYX
- NEVERMIND
- MENACE
- MATRIX MARAUDER
- CAPTAIN FIZZ
- DEJAVU I
- DEJAVU II
- SHADOW GATE
- UNINVITED
- PIRATES
- STUNT CAR RACER
- CHALLENGERS
- AIR BORNE RANGER
- ABSS JANE SEYMOUR
- TV SPORTS FOOTBALL
- THE KILLING GAME SHOW
- PUZZNIC
- MANCHESTER UNITED
- FIGHTING SOCCER
- DRAKKHEN
- TOTAL RECALL
- HAMMERFIST
- RESOLUTION 101
- FALLEN ANGEL
- XIPHOS
- THEME PARK MYSTERY
- XENOMORPH
- BATTLE COMMAND
- NIGHT HUNTER
- THUNDER STRIKE
- SHADOW WARRIORS
- ASTAROTH
- CASTLEMASTER
- AWESOME
- NINJA SPIRIT
- MIDNIGHT RESISTANCE
- X-OUT
- DYNAMITE DUX
- WILD STREET
- THE RUNNING MAN
- THE LAST NINJA II

PC COMPATIBLES GAMES

- LARRY III
- A-10 TANK KILLER
- CODE-NAME ICEMAN
- BRUCE LEE LIVES
- RAIL ROAD TYCOON
- PIRATES
- F-15 STRIKE EAGLE II
- F-16 COMBAT PILOT
- FALCON F-16
- GUNSHIP
- SIMCITY
- ROCKET RANGER
- SHADOW GATE
- RESOLUTION 101
- MILLENIUM 2.2
- XENOMORPH
- THUNDERSTRIKE
- CONQUEST OF CAMELOT I
- HERO'S OUEST
- THE COLONEL'S BEQUEST
- BLACK HOLE
- F-19 STEALTH FIGHTER
- DAVID WOLF
- RED STORM RISSING

- STELLAR 7
- CASTLE MASTER
- M1 TANK PLATOON
- STAR TREK V
- SHINOBI
- THEIR FINEST HOUR
- GHOSTS N GOBLINS
- STRYX
- HARRIER SIMULATOR

BIT 72 Video Game
NINTENDO Combatible
ΠΛΟΥΣΙΑ ΣΥΛΛΟΓΗ
ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ NINTENDO

ΚΑΙ ΤΩΡΑ... ΑΥΤΟ ΠΟΥ ΕΛΕΙΠΕ
ΑΠΟ ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΘΗΝΑΣ

GAME CENTER



- ATARI
- MONITOR B/W
- AMIGA 500
- PC
- MONITOR
- AMSTRAD 6128

Ένα υπεύθυνο κατάστημα σας δίνει την δυνατότητα να ανταλλάξετε τον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή σας με έναν πλέον σύγχρονο, καινούριο, ή μεταχειρισμένο με πλήρη υποστήριξη και υπεύθυνο service.

Εάν λοιπόν θέλετε να ανταλλάξετε και να αγοράσετε ένα οποιοδήποτε μηχάνημα, καινούριο με την εγγύηση της αντιπροσωπείας ή σε άριστη κατάσταση μεταχειρισμένο με την εγγύηση "GAME CENTER" δεν έχετε παρά να μας επισκεφτείτε.

Ακόμη και στην περίπτωση που απλά θέλετε να πουλήσετε το μηχάνημα σας, μπορούμε να το

αγοράσουμε ρύθνοντας το πρόβλημά σας.

ΚΑΙ ΜΗΝ ΞΕΧΝΑΤΕ...

**ΤΟ GAME CENTER ΗΤΑΝ ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ
Ο ΠΑΡΑΔΕΙΣΟΣ ΤΩΝ "ORIGINAL COMPUTER GAMES"**

Κ Ο Υ Π Ο Ν Ι Ε Κ Π Τ Ω Σ Η Σ

GAME CENTER

Με αυτό το κουπόνι
έχετε έκπτωση 10%
αγοράζοντας προγράμματα αξίας
άνω των 10.000 δραχ.

Το κουπόνι ισχύει από 20/1/90 έως 15/3/90

GAME CENTER • ΜΠΟΤΑΣΗ 6 – 102 82 ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ. 3606801



HPsygnosis είναι η δημιουργός εταιρεία παιχνιδιών που φημίζονται για τα τρομερά γραφικά τους, κάνοντάς την αντικειμενικά το Νο 1 σ' αυτόν τον τομέα. Αν θελήσουμε να αναφέρουμε μερικά παιχνίδια της θα δούμε ότι κορυφές τεχνικής απόψης όπως το Blood Money, Killing game Show, και τα ανεπανάληπτα Shadow of the Beast I (χειροκροτήματα, σφυρίγματα) και 2, της ανήκουν με τέλεια γραφικά, scrolling, animation και κλασικά εισαγωγικά sequences. Το μεγάλο πρόβλημα της Psygnosis ήταν όμως πάντα η υπόθεση ή μάλλον το ίδιο το gameplay και η playability που έκανε τα πολυβραβευμένα δημιουργήματά της να δέχονται επιθέσεις και όχι αδικαιολόγητα. Τα Lemmings όμως -που η ίδια η εταιρεία τα θεωρεί ως το καλύτερό της δημιούργημα μέχρι στιγμής- μας επιφυλάσσουν μια ευχάριστη έκπληξη, καθώς αποτελούνται από game-play εικοστεσσάρων καρατιών! Ας μην ξεχνάμε ακόμα ότι αυτό είναι ένα από τα πρώτα..



ΤΟ ΑΠΟΛΥΤΟ GAMEPLAY ΑΠΟ ΤΗΝ PSYGNOSIS



SAVE 'EM UP!

Mάλιστα, το Lemmings θα μπορούσε να χαρακτηριστεί. Μάλιστα, το Lemmings θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σαν ένα άριστο Save'em up platform arcade puzzle action game, μόνο και μόνο για να φανεί πόσο πολύπλοκο, εθιστικό και διασκεδαστικό gameplay διαθέτει. Από την άλλη όμως μόνο ένας τόσο μεγάλος χαρακτηρισμός πλησιάζει την πραγματικότητα των στοιχείων που περιέχονται σε αυτό το παιχνίδι: Save'em up γιατί πρέπει να σώσετε από όλους τους κινδύνους περί τα 100 θεότρελα παιχνιδιάρικα sprites, platform διότι την περισσότερη ώρα θα προσπαθείτε να σκαρφαλώσετε ή να πέσετε ομαλά από κάποιες πλατφόρμες και υπερυψωμένα επίπεδα, arcade action γιατί υπάρχει πολύ δράση και ενέργειες να κάνετε, χωρίς να χρειαστεί να πάρετε κάποιο αντικείμενο από τον χώρο, puzzle γιατί πρέπει να σκεφτείτε λογικά ποιές ενέργειες θα κάνετε για να συνθέσουν την λύση, η οποία συχνά επιτυγχάνεται με περισσότερους από έναν τρόπους.

Μερικοί ίσως πουν ότι η τεχνική πλευρά του game δεν είναι αντάξια αυτού που μας έχει προσφέρει η Psygnosis μέχρι στιγμής αλλά τότε θα κάνουν μεγάλο και επιπόλαιο λάθος αφού scrolling, χρώματα, και ήχος είναι σε άριστα επίπεδα. Ας δούμε όμως αυτό το αριστούργημα από κοντά αρχίζοντας από την

ΥΠΟΘΕΣΗ

Τα Lemmings είναι κόποια (τρισ)χαριτωμένα όντα τα οποία είναι εξαιρετικά εργατικά και πειθαρχημένα αλλά έχουν και ένα μικρό μειονέκτημα: δεν έχουν ούτε κουκκούτσι μυαλά! Ετσι μπορεί να πέσουν όλα μέσα στον γκρεμό ή την φωτιά χωρίς καλό καλό να το καταλάβουν. Εδώ μπαίνετε εσείς, εμείς και όποιος άλλος θέλει να τα βοηθήσει. Υπάρχουν 120 συνολικά πίστες παιχνιδιού που χωρίζονται σε τέσσερα levels δυσκολίας άπου τα Lemmings πέφτουν ασταμότητα από μία ή περισσότερες καταπακτές. Εμείς λοιπόν δάζουμε το μυαλά και τα γρήγορα αντανάκλαστικά για να τα σώσουμε ενώ αυτά έχουν κόποιες αξιοζήλευτες ικανότητες όπως να σκόδουν, να χτίζουν, να πέφτουν από ψηλό με ομπρέλες, να ανατινάζονται... Πρωτού ξεκινήσετε το επίπεδο θα σας ζητηθεί να σώσετε ένα ποσοστό από αυτό τα όντα για να μπορέσετε να περάσετε στο επόμενο ίσως η επιβίωση είναι δύσκολη για τα lemmings και είτε παίζετε απλό είτε διπλό με κάποιον φίλο σας, καλό θα ήταν να μάθετε γρήγορα και να συνηθίσετε τον τρόπο με τον οποίο γίνεται ο

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι είναι εξ ολοκλήρου icon mouse driven πράγμα που γίνεται ενοχλητικό μόνο στην περίπτωση του διπλού που σημαίνει ότι πρέπει να έχετε δύο mouses! Τουλάχιστον στον Ελληνικό χώρο οι gamers δεν έχουν τέτοιες πολυτέλειες, έστω κι αν έχουν τέσσερα joysticks ο καθένας! Υστερα πρέπει να κάνετε απλώς το εξής εύκολο: πηγαίνετε τον σταυρό του mouse πάνω σε ένα Lemming και αυτός σχηματίζει γύρω του ένα τετραγωνάκι, οπότε πατώντας το αριστερό πλήκτρο λοκάρετε και το Lemming εκτελεί την εντολή. Προηγούμενως βέβαια πρέπει να έχετε πάει στο κάτω μέρος της οθόνης και να διαλέξετε την ενέργεια που θα κάνει το on.

Ομως αν νομίζετε ότι οι προσπάθειες που έχετε στην διάθεσή σας είναι άπειρες, κάνετε λάθος. Από δέκα μέχρι είκοσι το πολύ icons-εντολές μπορείτε να δώσετε σε ένα lemming, γι'αυτό φροντίστε να το κάνετε την σωστή στιγμή. Τα lemmings πέφτουν από την καταπακτή με έναν ορισμένο ρυθμό που μπορείτε να μειώσετε ή να αυξήσετε με τα κατάλληλα icons έτσι ώστε να προλάβετε μια καταστροφή ή τον χρόνο που σας πιέζει.

Το να λοκαρετε μέσα στο τετραγωνάκι το sprite είναι αφενός δύσκολο καθώς από την μια εξαρτάται από το πόσο γρήγορος και παρατηρητικός είσαστε και από το πόσο καλό είναι το mouse σας.

Η οθόνη scrollάρει με έναν τρόπο που συνηθίζεται περισσότερο στα παιχνίδια στρατηγικής παρά στα arcade, δηλαδή τοποθετώντας τον κέρσορα αριστερά ή δεξιά στην οθόνη, μέχρι να

φτάσετε στο τέλος της πιστας ή πηγαίνετε στο κάτω δεξί display του χώρου όπου με μια μόνο κίνηση βρίσκεστε αστραπιαία σε όποιο μέρος της πίστας θέλετε. Αλλα πλήκτρα δεν θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε και ο χειρισμός γενικά είναι πολύ γρήγορος και αρκετά εύχρηστος. Φυσικά μπορείτε να κάνετε rouse και να σκεφτείτε την επόμενη κίνησή με όλη σας την άνεση. Ενα πολύ καλό σύστημα με ras-swords κάθε φορά που περνάτε πίστα σας επιτρέπει να ξεκινήσετε από όποιο επίπεδο θέλετε και όχι από την αρχή χωρίς να χρειαστεί να σώζετε στον δίσκο.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι βρίσκονται σε μέτρια επίπεδα με σχήματα που θυμίζουν αρχαία Ελλάδα, τροπικές και πύρηνες πε-

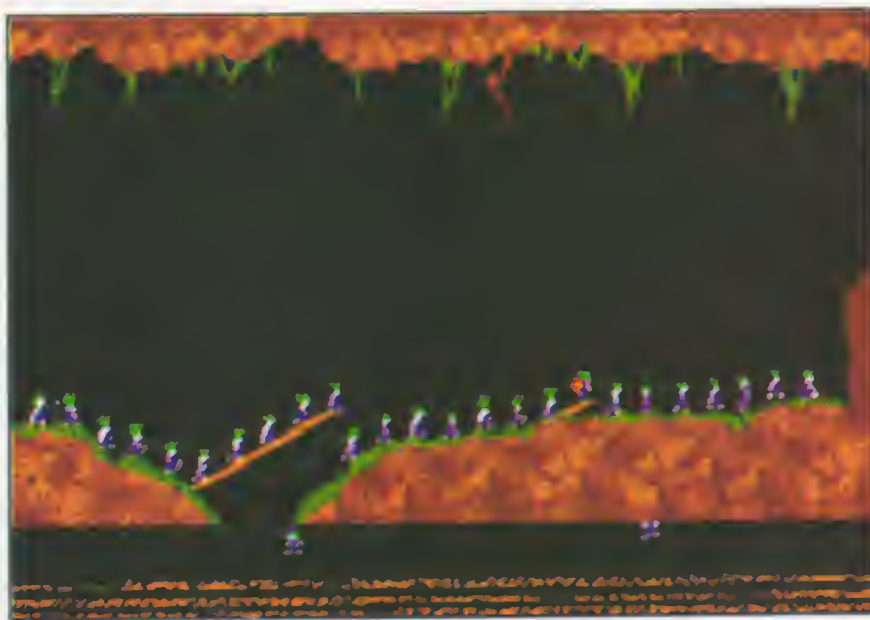


TITΛΟΣ	LEMMINGS
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	ALL
TIMH	4.700
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ριοχές με φωτιές και πάγους ενώ σαν ιδέα μας εντυπωσίασε περισσότερο ένα επίπεδο φτιαγμένο πάνω σε ένα σκου-

UPDATE

Προς το παρόν έπεσε στα χέρια μας η καταπληκτική αυτή έκδοση για Amiga αλλά "επέρχονται" οι εκδόσεις για Atari και συμβατούς (για όλες τις κάρτες) που δεν θα υπολείπονται ιδιαίτερα στα γραφικά ενώ η υπόθεση θα είναι ίδια με φανερό πτώση στον ηχητικό τομέα. Αρχίστε προπάληση στα ξενύχτια από τώρα για να αντέξετε στις απαιτήσεις του gameplay!!



ΟΛΑ ΤΑ ICONS ΠΟΥ ΟΝΕΙΡΕΥΕΣΤΕ



- 1 Μειώνει την ροή των lemmings μέσα στο παιχνίδι από τις καταπακτές
- 2 αυξάνει την ροή των lemmings μέσα στο παιχνίδι (και επιτρέπει σε έμένα να γράψω μια ολόκληρη πρόταση χωρίς κόπο!)
- 3 Climber- ο σκαρφαλωτής, ένα lemming που ανεβαίνει κάθετες επιφάνειες
- 4 Floater- το lemming που πέφτει κάθετα με την ομπρέλλα του από οποιοδήποτε ύψος χωρίς να πάθει την παραμικρή ζημιά
- 5 εκρηκτικές προσωπικότητες και θερμοί χαρακτήρες τα lemmings ή απλώς ένας τρόπος να ξεφορτωνόμαστε τους blockers; Μια πολύ χρήσιμη και εντυπωσιακή επιλογή. Η έκρηξη επιρρεάζει και την γύρω περιοχή γι'αυτό να είσαστε διπλά προσεκτικοί
- 6 Blocker σχεδόν σε κάθε level θα χρειαστείτε την βοήθειά του αφού απλώνει τα χέρια του και δεν αφήνει τίποτα να περάσει. Ο συνδυασμός δύο blockers είναι πολύ αποτελεσματικός αν θέλετε να "μαντρώσετε" τα άτακτα lemmings.
- 7 Bridge Builder, αυτός που χτίζει γέφυρες. Σε κάθε εντολή χρησιμοποιεί δώδεκα τούβλα και τρία χαρακτηριστικά χτυπήματα στα τρία τελευταία σας ειδοποιούν για το πότε τελειώνει. Υστερα γυρίζει σας κοιτάει σηκώνει τους ώμους και περιμένει μια εντολή σας, διαφορετικά επιστρέφει στην φυσική κατάσταση ενός lemming-βαδιστή.
- 8 Basher σκάβει σε μια οριζόντια ευθεία όπως τά μηχανήματα που εξάγουν λιγνίτη (να λείπουν οι παρομοιώσεις σ.Αρ)
- 9 Miner χρησιμοποιεί την αξίνα για να σκάψει διαγώνια κάτω
- 10 Digger σκάβει ακριβώς κάθετα
- 11 Pause ή μάλλον raws όπως χαριτωμένα θέλει να το δείξει η Psygnosis. Πάντως όπως και να λέγεται παγώνει το παιχνίδι και τον χρόνο.
- 12 Nuke'em για την στιγμή που θα δείτε ότι έχετε κάνει ένα χοντρό λάθος και το επίπεδο δεν βγαίνει με τίποτα. Απλώς πατήστε σ'αυτό το icon δύο φορές και όλα τα Lemmings θα αναπιναχτούν μέσα σε μία βαβούρα που θυμίζει πυροτεχνήματα. Τέλος να πούμε ότι οι επιλογές 1, 2, 11 δεν ισχύουν για την περίπτωση που παίζετε διπλό.



ριοσμένο και γεμότο φύκιο πλοίο! Η ποικιλία είναι μεγάλη και κόνενο level δεν επονολαμβάνεται ούτε μοιάζει με κάποιο προηγούμενο. Ο σχεδιασμός χώρων και προγμάτων εκτός από πρωτοποριακός είναι και λεπτομερής με πολλά χρώματα ιδιότερο λομπερά. Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει background παρά ένα βοηθό χρώμα και κυριорχεί το foreground που παίζει φυοικά πρωτεύοντο ρόλο στην εξέλιξη της υπόθεσης. Τις περισσότερες φορές συνοδεύεται από κίνηση κυμάτων ή φλόγες που δίνουν περισσότερη αλη-



θαφόνεια στο επίπεδο. Το sprite-lemmings είναι παλύ μικρό ολλό οι κινήσεις ταυς είναι ευδιόκριτες, λεπτομερώς σχεδιασμένες και εκφροστικές ενώ το animation είναι γενικό προοεγμένο. Οτον μάλιστα αποφασίσετε να αναπινάξετε ένα lemming ουτό καταστρέφεται και οκορπίζεται σε παλλά ριχels, διαλύαντος και ένο μέρος από τα έδαφας πάνω στο οποία βρίσκεται. Αν τώρο δώσετε Nuke'em Up θο δείτε παλλό lemmings νο οναπινόζαντοι γεμίζοντος την οθόνη με χιλιόδες εντυπωσιακό ριχels που οκολαυοούν τους νόμους της ελεύθερης κίνησης σε ουνθήκες βαρύτητας (ελπιζω ουτό να ήταν αστεία σ.Αρ). Η ταχύτητα του παιχνιδιού παρό

Υ Π Ε Ρ



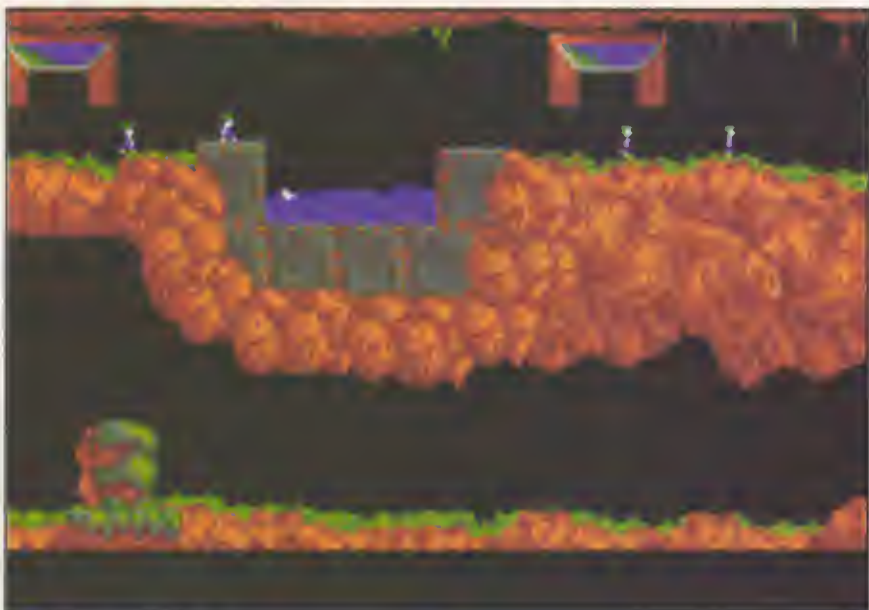
- Καταπληκτικό playability
- Τεραστια έκταση παιχνιδιού με παλλά επίπεδα δυσκολίας
- Two players mode
- Αριστος συνδυασμός arcade, στρατηγικής και puzzle
- Προοδευτική αύξηση της δυακολίας με μερικά πρώτα επίπεδα εκμάθησης.

Κ Α Τ Α



- Στο two players mode η απαίτηση για δευτερο mouse είναι... παράλογη (δεν δικαιολογείται ούτε σαν επιταγή του marketing)
- παλύ μικρά sprites.
- Λυπάμαι κύριε αρχιαντάκτη δεν θρήκα τίποτε άλλο αρνητικό!!!





τα 100 sprites στην αθόνη, τα ταυτόχρονα άριστα scrolling, και τις διαρκείς αλλαγές στο foreground είναι πάρα πολύ γρήγορη. Υπάρχουν ακόμα και δύο-τρία επίπεδα που πραγματικά εντυπωσιάζουν με τα γραφικά τους...

ΓΡΑΦΙΚΑ

Αν εξαιρέσουμε τα gameplay, α ήχας είναι το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού θυμίζοντας πραγματικά πετυχημένα μιούζικαλ! με πάνω από είκοσι άριστα soundtracks να συναδεύουν τα επίπεδα, τα ένα καλύτερα από τα άλλα. Για να πάρετε μια ιδέα περιλαμβάνονται κλασσικά καμμάτια όπως τα Ταύρκικα εμβατήρια του Μότσαρτ, τα πένθιμο εμβατήρια, θέματα που θυμίζουν Ιταλικά γαυέστερν -αυτό θα κάνει τον αρχισυντάκτη μας ιδιαίτερα ευτυχισμένα-, αμερικάνικα τραγούδια του Πενήντα, Σκωτσέζικες γκάιντες αλλά και μουσικά θέματα από παλιότερα παιχνίδια της Psygnosis όπως το Obliterator και... αλλά αυτό θα το ακούσετε μόνοι σας. Πολύ καλά, αλλά λίγα, είναι και τα ηχητικά εφέ, που περιέχουν άψογο και ταιριαστό digitised speech.

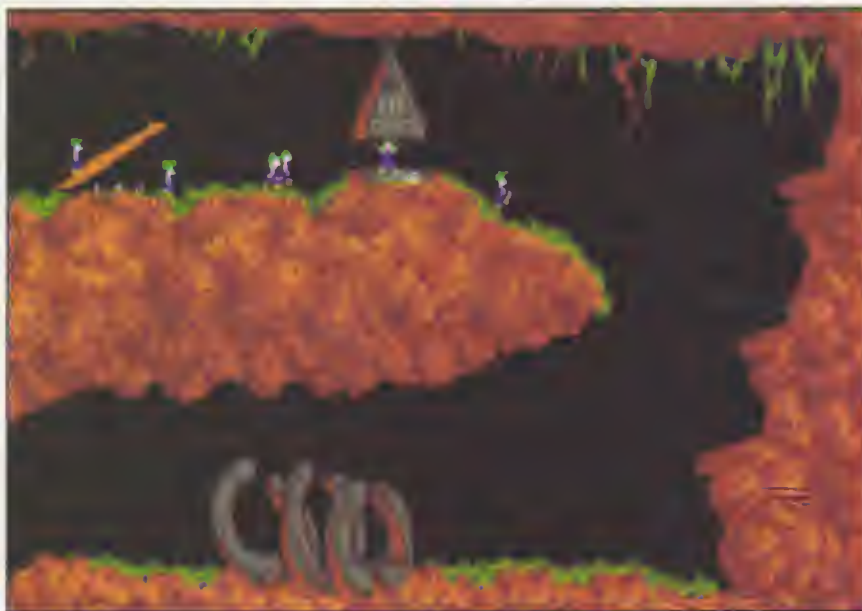
ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για ένα καταπληκτικό παιχνίδι που δεν πρέπει να λείπει από κανένα σοβαρό gamer. Μαζί με το Shadow of the Beast II είναι μέχρι στιγμής το πιο αξιο Mega Review μας!



ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΚΙΝΗΣΗ	79
ΗΧΟΣ	93
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	97
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	93

Γ Ε Ν Ι Κ Α 92



ΤΙΤΛΟΣ	BAT
HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	ALL
ΤΙΜΗ	6.000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Η UBI Soft είναι μια εταιρία που τον τελευταίο καιρό έχει επεκτείνει τις δραστηριότητές της σε όλα τα είδη των computer games. Από arcade, θρίλερ και περιπέτειες εποχής μέχρι και ένα είδος που την χρονιά που πέρασε γνωρίζει μεγάλη άνθιση, τα space adventures. Μάλιστα το B.A.T (Bureau of Astral Troubles-shooters) ανήκει σε αυτή την κατηγορία των παιχνιδιών και διαθέτει την γνωστή Γαλική πρωτοτυπία, ποιότητα γραφικών και μια περίεργη φουτουριστική ατμόσφαιρα που θυμίζει έναν συνδυασμό φιλμ noir, Blade Runner και Dune. Ενδιαφέρον φαίνεται!

Υ Π Ε Ρ



- Αριστο γραφικά με κίνηση
- Τέλειος συνδυασμός adventure με shoot'em up για τους φίλους του είδους
- Το gameplay είναι εθιστικό, πλούσιο και παρά την συνολική του δυσκολία αφήνει και τον οπύλοτο αρχάριο να ποίξει για πάρο πολύ ώρο.

Κ Α Τ Α



- Θο θέλομε λίγη προσοχή ποραπάνω σε όλα το σημείο του παιχνιδιού ώστε να μπορούσαμε να πανηγυρίζουμε για κάτι κλασσικό.



Σ Ε Ν Α Ρ Ι Ο

Βρισκόμαστε στον 22ο αιώνα και ο πλανήτης Selenia είναι το σημαντικότερο κέντρο του Γολοξίο καθώς είναι ο μόνος τόπος πορογωγής KhegoI που οποτελεί το θοσικό καύσιμο για το διοπλανητικά τοξίδιο χομηλής τοχύτητος. Υπάρχει όμως και ο Vrangor που είναι ένος φιλόδοξος επικίνδυνος ψυχοποθής επιστημονος, που δεν υπολογίζει τίποτο μπροστά στο σχέδιο του που θο τον κάνει πονίσχυρο. Εται οπειλεί νο χρησιμοποιήσει έναν συνδυοσμό οπό βιολογικά όπλο που θο εξοφονίσουν τον πληθυσμό της Selenia οφήνοντας τον ορυκτό και τεχνολογικό πλούτο ονέποφο. Εσεις τώρα ποίρνετε τον ρόλο του μυστικού πράκτορα του BAT Jeff Sohansen που πορά το νεορο της ηλικίας του -μόλις 32 χρονών- είναι άριστα ειδικευμένος στον εντοπισμό και εξουδετέρωση των κοκοποιών. Αυτή είναι και η οπστολή σας: νο πάτε στον πλανήτη και μέσω του μόνου σύνδεσμου του Vrangor, Merrigo νο φτάσετε στην εξόντωση του κοκοποιού. Αυτό σημοίνει ότι θο κινηθείτε μέσω σε περισσότερες οπό χίλιες οθόνες και θο χρειοστεί νο συνεργοστείτε με επτά φυλές όντων. Πρώτα όμως μπορεί νο χρειοστεί να ολοκληρώσετε μιο οπστολή.

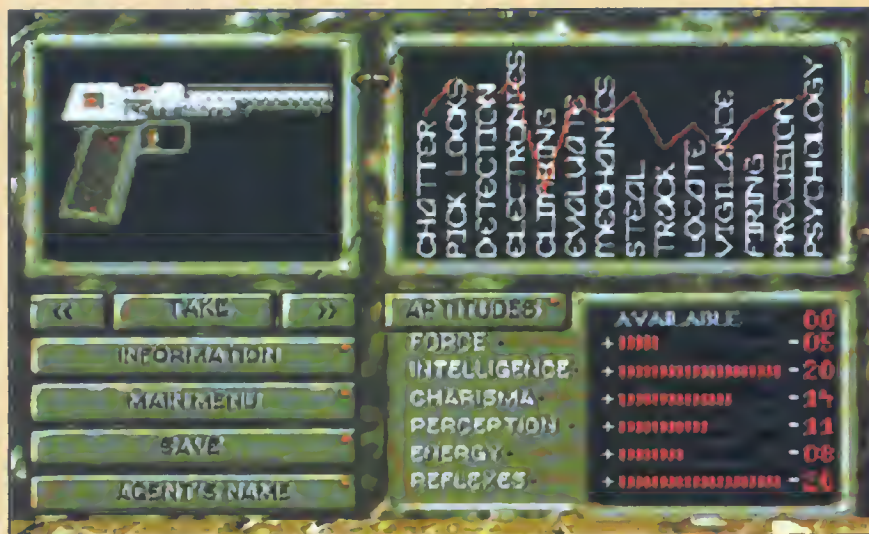
Δ Η Μ Ι Ο Υ Ρ Γ Ι Α Χ Α Ρ Α Κ Τ Η Ρ Α

Τα παιχνιδι δεν είναι role playing adventure αφοι ελέγγετε έναν μόνα χοροκτήρα πορά τις παλλές ποραμέτραυς παυ συνθέταυν την προσωποκότητά ταυ. Και με βάση αυτές τις ποραμέτραυς μοποράμε μέσω σε ατα το grafic adventure να φτιάξαυμε τον δικό μας χορακτήρα. Υπάρχει λοιπόν η σωματική δύναμη, η

ευφυίο, τα χάρισμα, η ικανότητα παροκαλαύθησης, η ενέργειά σας και τα αντανοκλοστικά.

Εχετε στην διάθεσή σας ένα αρισμένο πασό βαθμών τα απαία μοπορείτε να βάλετε σε όπαια χοροκτηριστικό θέλετε. Πατώντας την επιλογή Aptitudes βλέπετε σε μαρφή ισταγράμματος την "αρμονίο" παυ έχει δημιουργηθεί μετά οπό τις επιλαγές σας.

Και αυτό πάνω σε ένο σύναλα πρόσθετων ικανοτήτων όπως η συναμιλίες,



η ικανότητα να αναίγετε κλειδαριές, να ανακαλύπτετε τα αδιόρατα στοιχεία, να ελέγχετε τα ηλεκτρονικά, να σκαρφαλώνετε! σε απαιδήπατε ύψας χωρίς την βοήθεια του ασσανσέρ, να ξεχωρίζετε τα original αντικείμενα από τα αντίγραφα, να κλέβετε χωρίς να σας παίρνουν ειδοηση, να ακαλουθείτε χωρίς να σας καταλάβουν, να πυραβαλείτε με ταχύτητα και να πετυχαίνετε τον στόχα σας...

Υστερα μπαρείτε ανάλογα με τα χρήματα που διαθέτετε να αγοράσετε τον απλισμό σας από απλό πυραβόλα όπλα μέχρι ρακεταβόλα.

Τα πυραμαχικά σε αυτό το παιχνίδι βρίσκονται ξεχωριστά είτε από συναλλαγές με τυχαίους περαστικούς είτε πηγαίνοντας στους σώσταυς ανθρώπους, στο σωστά μέρας. Μπαρείτε ακόμα να πάρετε κόποιες πληραφαιές για κάθε ένα από τα όπλα που εμφανίζονται όπως επίσης να σώσετε τον ήρωά σας στον δίσκα.

ΟΛΕΣ ΟΙ ΦΥΛΕΣ

Οπως είπαμε ήδη εκτός από τον Vrangor και τον Merigo a χώρας είναι γεμάτας με όντα από διάφορους πλανήτες που χωρίζονται σε επτό φυλές με διαφορετικές μαρφές, χαρακτηριστικό και συνήθειες:

• **SKUNKS:** όπως λέμε runk με την καθαλική αντικαίνωνική συμπεριφορά τους και τον επαναστατικό χαρακτήρα τους. Αρέσκονται στα να επιτίθενται σε μεμανωμένα άτομα και να κλέβουν. Συγκεντρώνονται παλλαί μαζί εύκαλα.

• **Terranean Guards:** αυτοί είναι οι αστυνόμοι της Terrapolis (της πρωτεύουσας δηλαδή της Selenia). Περιπαλούν σε αλόκληρη την πρωτεύουσα, βρίσκονται σχεδόν πανταύ και θα σας καταδώξουν αν κόνετε κόπαια παρόναμη ενέργεια. Αν συλληφθείτε και δεν σας σκατώσαν (γιατί αυτοί οι φραυραί

είναι βαριά απλισμένοι) θα δικαστείτε και πιθανότατα θα φυλακιστείτε.

• **Glokmups:** αυτοί οι ταξιδιώτες είναι όντα όχι τόσο έξυπνα αλλά ιδιαίτερα περίφανα που δυστυχώς παλλές φαιές αναγκάζονται να γίνουν δαλαφόναι και κλέφτες. Αναρρωπιέμαι βέβαια πώς κόποιας με ύψας τριών μέτρων μπορεί να περάσει ως απαρατήρητας κλέφτης. Καλό θα ήταν να μην δείχνετε ιδιαίτερη εμπιστοσύνη στα όντα αυτό.

• **KRADOKIDS:** ένα από τα πιο περίεργα πλόσματα που θυμίζουν σαύρες ενώ ταυτόχρονα έχουν μόνο ένα μάτι. Ντύνονται σαν μαναχαί και είναι ιδιαίτερα ευφυή.

• **STICKROBS:** τα πιο εξελιγμένα ραμπότ της επαχής, λίγα κατώτερης ευφύας από την ανθρωπίνη φυλή. Θεωρητικό χρησιμαπαιούνται για την παραχή διαφόρων υπηρεσιών, αλλά όταν δεν έχουν μια διατεταγμένη υπηρεσία κινούνται άσκαπα στον δρόμο. Μερικές φαιές μπορεί να γίνουν επικίνδυνα και είναι πόντα εξαιρετικά απλισμένα.

• **KILLERS and Vrangor's Guards:** μισθαφόροι από αλόκληρα τα Γαλαξία, ειδικό εκπαιδευμένοι να σκατώνουν χωρίς αισθήματα. Είναι όριστα εξαπλισμένοι και όταν επιτίθενται στηρίζονται στα στοιχεία του αινιδισμαύ.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ

Τα παιχνίδια είναι ένα απόλυτα mouse driven graphic adventure και χρησιμαπαιεί τις στατικές αθόνες σαν icons για να πραχωρήσετε μέσα στον χώρο. Από την άλλη πατώντας τα πλήκτρα του mouse εμφανίζονται δύο διαφορετικά μεναύ που σας επιτρέπουν να ελέγξετε τον γύρω κόσμο και να συναμιλήσετε ή να χρησιμαπαιήσετε μηχανήματα και αντικείμενα ή να δείτε και να αλλάξετε την κατάσταση του αργανισμού σας. Αυτό τα πετυχαίνετε χρησιμαπαιώνοντας τον μικρό αλλά πανίσχυρο ηλεκτρονικό υπαλαγιστή που βρίσκεται εμφυτεμένος στα χέρι σας και εκτός από αυτόματη μετάφραση σε γλώσσα ραμπότ ή εξωγήινων ζωικών μαρφών μπορεί να ελέγξει την εταιμότητά σας και την κατάσταση του σώματός σας, την εμπειρία σας ενώ ακόμα μπορεί να σας βόλει σε κατάσταση νόρκης ή υπερδιέγερσης. Ανάλογα μενους επιλαγών εμφανίζονται κόθε φαιρό που είναι να συναμιλήσετε με κόπαια όν, αλλά αξίζει να σταθαύμε λίγα στον ίδια τον κέρσαρα του mouse που αλλάζει σχήματα ανάλογα με τα αντικείμενα πόνω στο απαία τοπαθετείται:

• **BAT's logo (The eye of the Falcon)** είναι τα συνηθέστερα σχήμα του κέρσα-

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ ATARI

Σχεδόν στα ίδια επίπεδα με την έκδοση για Amiga ο Atari υστερεί μόνο στο animation ενώ για τον ήχο υπάρχει μια ειδική κάρτα που δίνεται μαζί με το παιχνίδι και θγάζει 10 ολόκληρα κανάλια (μονοφωνικά) ήχου στον ST και 16 στον STE ή Εντυπωσιακό θέβαιο και να σκεφτείτε ότι όλα τα επόμενα προϊόντα της UBI SOFT θα αξιοποιούν την ίδια κάρτα. Το ηχητικό αποτέλεσμα όμως δεν ήταν ακριθώς αυτό που θα περιμένατε. Δηλαδή δεν ξεπερνάει τα επίπεδα της Amiga και δεν είμαι καν σίγουρος αν τα φτάνει... Υπάρχει επίσης και λίγο περισσότερο disk accessing καθώς αποτελείται από περισσότερες δισκέτες. Το μόνο αρνητικό είναι ότι τον ήχο με την κάρτα το παιχνίδι δεν τον θγάζει στο μόνιτορ ή σε τηλεόραση αλλά μόνο μέσω ακουστικών ή κατάλληλου καλωδίου σε ενισχυτή. Αν δεν έχετε την κάρτα το παιχνίδι όχι απλώς δεν ακούγεται αλλά δεν τρέχει!

ΓΕΝΙΚΑ 89

ρα παυ έχει σχημα ματιού. Δηλώνει πως δεν υπάρχει τίπατα τα ενδιαφέρον σ'αυτο το σημεία της αθόνης παυ ελέγχετε αλλά μπαρείτε να πάτε στα δύο κύρια μενού πατώντας τα πλήκτρα ταυ mouse,

● **DIRECTIONS:** θα εμφανιστούν μερικά βελάκια και με απλά πάτημα ταυ mouse διαλέγετε την κατεύθυνση παυ θέλετε να πάτε,

● **BUBBLE:** πράκειται για τα συννεφάκια με τα απαία στα comics συναμιλούν αι ήρωες. Όταν ένα τέταιο εμφανιστεί σημαίνει ότι μπαρείτε να πάρετε μέρας σε μια συζήτηση,

● **BOTTLE:** φανερώνει ότι μπαρείτε να αγοράσετε κάτι για να πιείτε,

● **INTERPELLATION:** άταν εμφανιστεί αυτά τα icon δηλώνει πως μπαρείτε να συναμιλήσετε με έναν ή δύο χαρακτή-



ρες παυ μπαρεί να μην ταυς βλέπετε αλλά κυκλαφαρούν κάπαυ στην αθάνη αυτή,

● **QUESTION MARK:** σημαίνει ότι σας λειπει κάτι για να πετύχετε τα ζητούμενο,

● **TARGET:** Θα εμφανιστεί στην περίπτωση παυ έχετε μπλέξει σε μάχη

● **HEART:** μία καρδιά εμφανίζεται άταν πράκειται να έχετε κάπαια... χμ, χμ τρυφερή συνάντηση. Φυσικά γυρίζοντας στα κύρια μεναύ μπαρείτε να σώσετε και να φαρτώσετε την θέση σας σταν δίσκα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι παλύ καλά άπως θα το περιμέναμε απά στατικές οθάνες. Ίσως άμως άχι και τάσα στατικές αφού περνάνε μερικά άντα με σχετικά animation. Μερικές φορές και κυρίως στους εσωτερικούς χώρους θυμίζει τα γραφικά του corruption

UPDATES

Αν εξαιρέσουμε τον ήχο όλες οι υπόλοιπες επιλογές θα είναι καταπληκτικά όμοιες στους PC's σε VGA ενώ πραγματικά με προβληματίζει το πόσο θα μειωθούν τα γραφικά και το gameplay για να χωρέσουν στην μνήμη του commodore 64!

ΓΕΝΙΚΑ

Μια εξαιρετική αγορά για ταυς φίλους των adventures και για αυταύς παυ θέλουν να ξεκινήσουν μια πρώτη επαφή με αυτά τα παιχνίδια.

Η ΕΚΔΟΣΗ ΓΙΑ AMIGA

Οπως πάντα το παιχνίδι στην Amiga είναι καλύτερα απά άλες τις άλλες εκδόσεις τόσο στα γραφικά παυ έχουν πια ζωντανά χρώματα και λιγάτερα "ρίχελισμα" όσα και στα animation παυ είναι πλουσιότερα. Υπάρχει εξάλλου και μια extra εισαγωγική οθάνη ενώ ο ήχος είναι σε άριστα επίπεδα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	75
ΗΧΟΣ	89
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	93
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	87
ΓΕΝΙΚΑ	87

TITΛΟΣ	CONQUEST OF CAMELOT
HOUSE	SIERRA ON-LINE
FORMAT	AMIGA, PC
TIMH	11.100
TEST	PC ME VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



Τι θα λέγατε να κάνουμε ένα ταξίδι στην εποχή του βασιλιά Αρθούρου, να γνωρίσουμε από κοντά τους ιππότες της στρογγυλής τραπέζης, και να περιπλανηθούμε στην αναζήτηση του άγιου δισκοπότηρου. Ετοιμαστήτε λοιπόν για ένα ταξίδι που τον πρώτο λόγο τον έχει το ξίφος, η πίστη και η μαγεία..

Υ Π Ε Ρ

↑ Τέλειο γραφικά.
Εκπληκτική κίνηση.
Φοβεροί γρίφοι.
Καλοδουλεμένο Manual.

Κ Α Τ Α

↓ Ηχος

CONQUEST OF CAMELOT

King Arthur. The Search For The Grail

ΣΕΝΑΡΙΟ

Ολοι λίγο πολύ θα έχετε δει ή θα έχετε διαβάσει μερικό πρόγνματα για το βασιλιά Αρθούρο. Σίγουρο οι πιά πολλοί από εσάς θα έχετε δει το πασίγνωστο έργο "Εξκαλιμπέρ", αν το έχετε δει πάνω κάτω γνωρίζετε και το σενόριο του παιχνιδιού. Βόλτε στο κασσετοφωνό σας Carmina Burana (κομμάτι : O Fortuna) και ετοιμαστήτε να ακούσετε το σενόριο. Το βασίλειο του Camelot ήταν ένα πλούσιο βασίλειο και όλοι ζούσαν ευτυχισμένοι. Ωσπου ξαφνικό το βασίλειο μετοτράπηκε σε πραγματική κόλαση. Ξηρασία, φτώχεια και αρρώστιες ρήμαζαν μέρα με την ημέρα την χώρα. Η λύση ήταν μόνο μία. Μόνο το όγιο δισκοπότηρο μπορούσε να ξαναφέρει την χαρά και την ευτυχία στην χώρα. Οι καλύτεροι ιππότες της στρογγυλής τραπέζης Gawaine, Lancelot και Galahad, έφυγαν για να φέρουν πίσω το άγιο δισκοπότηρο. Κανείς τους όμως δεν γύρισε πίσω. Το μόνο που οπόμενει γιο να σώσεις τον λαό σου είναι νο πάς και να φέρεις εσύ το άγιο δισκοπότηρο. Ακόμα θα πρέπει να πός να βοηθήσεις τους τρεις ιππότες σου, ώστε να γυρίσουν ζωντανοί πίσω. Η αποστολή σου είναι ορκετό δύσκολή και με πολλό εμπόδια, θα το κοιτοφέρεις;

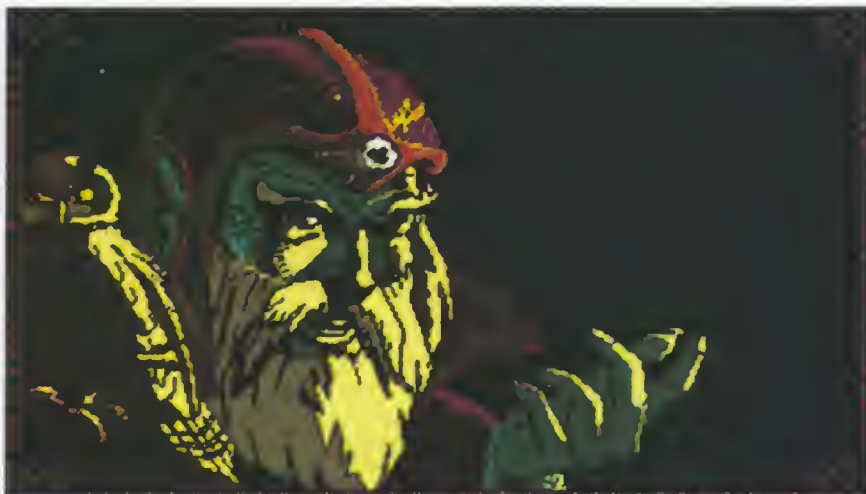
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικό του παιχνιδιού είναι πραγματικά τέλεια. Τα πάντα μέσα στο παιχνίδι είναι καλοσχεδιασμένα, μέχρι και η τελευταία παρμικρή λεπτομέρεια. Κατό την γνώμη μου τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τα τελειότερα γραφικά που έχουμε δει μέχρι στιγμή σε παιχνίδια της Sierra. Ο συνδυασμός των χρωμάτων και αυτός εκπληκτικός. Κάθε οθόνη πραγματικό έχει την δική της γοητεία, με αποκορύφωμα τις περισσότερες προσωπογραφίες. Κάτι που θα

πρέπει να πούμε είναι ότι και η κίνηση στο παιχνίδι είναι φανταστική. Είναι η πιά στρωτή και φυσική κίνηση που έχω δει σε αντίστοιχα adventure της Sierra. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετό καλός. Αν συγκρίνουμε ποιότητα ήχου και ποιότητα γραφικών αίγουρα θα βρούμε ένα πολύ μεγάλο κενό. Ο ήχος συνδυάζεται με την δρόση και την ατμόσφαιρα του παιχνιδιού πολύ φυσικά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, και είναι ακριβώς ο ίδιος με τα





παιχνίδια της Sierra που έχουν κατασκευαστεί με την καινούργια τεχνική της. Η περιπέτεια έχει τις γνωστές μας λειτουργίες Help, Sound On/Off, Save Game, Restrare Game, Restart Game, Inventory, Quit Game. Ακόμα οι ενταλές PAUSE GAME, ρυθμιστές ήχου, OPEN PURSE και τέλος τα F8 που τραβάει η βάζει πίσω στην θήκη του τα σπαθί. Τα λεξιλόγια του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό, μερικά ρήματα : **ASK, HIRE, SEARCH, MOUNT, BUY, EAT, CUT, SIT, THROW, CLIMB, GET, PUSH, BREAK, USE, CLOSE, GIVE, READ, STAND, DISMOUNT, DRINK, OPEN, CALL, TAKE, DRAW, LOOK, TRADE, FIND, HELP, KNEEL, MOVE, PAY, PRAY, KNOCK, KILL, SELL, TALK, SMELL, STAND, WEAR, KISS** και αρκετά άλλα. Το manual του παιχνιδιού, είναι σίγουρα απαραίτητα. Θα βρείτε μέσα στις σελίδες του χρήσιμες πληροφαιρίες που σας είναι απαραίτητες. Το manual σας δίνει πληροφορίες για τα λαυλαύδια, τις ερωτήσεις που σας κάνει η Αφραδίτη, και χωρίς αυτό είναι σχεδόν αδύνατα τα τελειώμα της περιπέτειας. Ακόμα εξηγεί αναλυτικά πως γίνονται όλες οι μάχες. Το manual περιέχει κείμενα από 9 διαφορετικά βιβλία σχετικά με μύθους πράγμα που μαρτυρεί την ποιότητα του και την ποιότητα της όλης δουλειάς που έγινε.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Οταν ξεκινάτε το παιχνίδι βρίσκεστε στο Camelot, μπροστά σας βρίσκεται τα δωμάτιά σας.



SCREEN No 7 FROM CAMELOT



GRAIL IN CAMELOT

Μπείτε μέσα πατώντας τα Return. LOOK AROUND, LOOK TABLE, GET CLOTHES, GET PURSE, LOOK IN PURSE.

Το παυγκί σας είναι άδειο. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στα δωμάτια της βασίλισσας.

Μπείτε μέσα και LOOK GWENHYVER, TALK TO QUEEN, TALK TO QUEEN, TALK TO QUEEN, ASK ABOUT LANCELOT, KISS GWENHYVER, LOOK ROSE. Πηγαίνετε καντά και GET ROSE. Βγείτε έξω και πηγαίνετε στα θησαυροφυλάκια.

Προχωρήστε προς τον φύλακα και TALK TO MAN, LOOK, LOOK BUNDLES, ASK ABOUT GAWAINE, , GIVE PURSE, GET GOLD, GET SILVER, GET COPPER, GET PURSE.

Πηγαίνετε τώρα στα δωμάτια του Μέρλιν, μπείτε μέσα και προχωρήστε προς τα πεντάλφα, εκεί LOOK AROUND, LOOK RUG, LOOK SCROLL, TRANS-LATE SCROLL, ASK ABOUT GAWAINE, ASK ABOUT LANCELOT, ASK ABOUT GALAHAD, ASK ABOUT GRAIL, ASK ABOUT PENTACLE, ASK ABOUT SYMBOLS, ASK ABOUT CHRIST, ASK ABOUT MITHRAS.

Βγείτε, και πάντε στην αυλή του κάστρου, στα φρουρά που βρίσκεται στην κάτω αριστερή γωνία κάντε LOOK GUARD, TALK TO GUARD, ASK ABOUT GALAHAD, GIVE 1 COPPER. Τώρα πάντε στα ναό, μπείτε μέσα και προχωρήστε προς τα δεξιά, KNEEL, GIVE 1 GOLD, STAND, προχωρήστε αριστερά και KNEEL, GIVE 1 GOLD, STAND.

Πηγαίνετε και πάλι στα θησαυροφυ-

SCREEN No 1 FROM CAMELOT.



λάκιο και TALK TO MAN, GIVE PURSE, GET GOLD, GET SILVER, GET COPPER, GET PURSE. Φύγετε και πάντε στο δωμάτια του Μέρλιν, εκεί LOOK MAP, βρείτε στα χάρτη τα Glastonbury Tor, Ot Maor, Southampton.

Βγείτε από τον χάρτη και πλησιάστε τον Μέρλιν, και ASK ABOUT TOR, ASK ABOUT OT MOOR, ASK ABOUT SOUTHAMPTON, LOOK CHEST, OPEN CHEST, GET LODESTONE. Τώρα πηγαίνετε στην αυλή του κάστρου και πλησιάστε το αλαγό σας από την νότια μεριά εκεί κάντε MOUNT HORSE. Βγαίνετε από τα κάστρα, και επιλέγετε σαν πρώτα σταθμό Glastonbury Tor. Βρίσκεστε σε ένα δάσος και.....

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95

Γ Ε Ν Ι Κ Α 99

TITΛΟΣ	POLICE QUEST II
HOUSE	SIERRA ON LINE
FORMAT	PC, AMIGA, ST
TIMH	7200
TEST	PC WITH VGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ



Πλησίασα με προσοχή την όχθη της λίμνης. Σε μία γωνία μερικά αίματα. Προχωρώ προς τα εκεί. Τα θημάτά μου αργά και προσεχτικά. Βγάζω την κάμερα και τραβάω μια φωτογραφία. Παρατηρώ το έδαφος, φρέσκα ίχνη από παπούτσια. Παίρνω μερικά δείγματα από το αίμα και προχωρώ προς τον κουβά που βρίσκεται πίσω μου. Τον ανοίγω και βρίσκω κάποια ρούχα. Τώρα είμαι σίγουρος πως το θύμα βρίσκεται στον πάτο της λίμνης. Όλα αυτά που διαβάσατε δεν είναι ένα κομμάτι από κάποιο αστυνομικό θιβλίο, αλλά μια σκηνή από το αρκετά εντυπωσιακό POLICE QUEST II..

Υ Π Ε Ρ

↑ Το γραφικά του παιχνιδιού. Η δράση που είναι προγραμματισμένη. Η ατμόσφαιρα που δημιουργείται.

Κ Α Τ Α

↓ Το λεξιλόγιο πολύ περιορισμένο. Ο ήχος κατά κάποιον τρόπο.

POLICE QUEST

ΣΕΝΑΡΙΟ

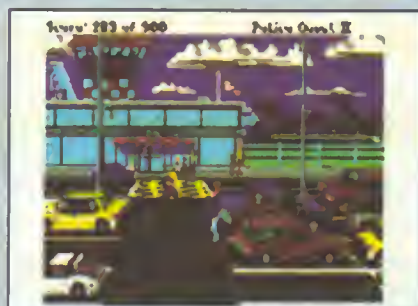
Οι περισσότεροι από εσάς γνωρίζουν το πολύ γνωστό POLICE QUEST I που περιγράφει τον αγώνα του αστυνομικού Sonny Bond κατά του δικτύου διακίνησης ναρκωτικών. Στην προσπάθειά του αυτή βρίσκεται αντιμέτωπος με τον Jessie Bains ή αλλιώς άγγελος του θανάτου. Ο άγγελος του θανάτου είχε καταφέρει να φτιάξει ένα τέλειο δίκτυο διακίνησης που οπλωνόταν απειλητικά πάνω από την πόλη του Lytton. Ο Sonny μαζί με την Marie και μια ομάδα εκπαιδευμένων αστυνομικών κατάφερε να διαλύσει το δίκτυο διακίνησης ναρκωτικών και να συλλάβει τον άγγελο του θανάτου. Ο άγγελος του θανάτου καταδικάστηκε σε ισόβια φυλάκιση και εδώ τελειώνει η πρώτη μας ιστορία. Η περιπέτεια αρχίζει οκτώ χρόνια μετά. Ο άγγελος του θανάτου κατάφερε να δραπέτευσει παίρνοντας μαζί του έναν φύλακα για άμνηστο. Σκοπός του η εξάντληση όλων των μορτύρων κοτηγορίας. Από αυτό το σημείο και πέρα αρχίζει μια οτελείωτη περιπέτεια, μια περιπέτεια γεμάτη γρίφους, ένταση και πολλές εκπλήξεις. Αρχίζει το POLICE QUEST II.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πραγματικά το κάτι άλλο. Δεν έχουν καμιά μα καμιά σχέση με τα γραφικά του POLICE QUEST I. Η περισσότερες οθάνες του παιχνιδιού είναι φοβερά καλοσχεδιασμένες, γεμάτες πονέμορφους χρωματικούς συνδυασμούς. Όλα αυτά συνδυασμένα με την έντονη δράση που κυριαρχεί στο παιχνίδι μας δίνουν μια ρεαλιστική και πολύ καλή ατμόσφαιρα. Μερικές σκηνές που ξεχωρίζουν είναι, αυτή στην οίθουσα σκοποβολής, η σκηνή της κατάδυσης στη λίμνη του Cotton Cave, οι οθάνες στους υπονόμους και πολλές ακόμα. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι αρκετά καλός και κοτοφέρει αρκετές φορές να φτάνει σε αρκετά υψηλά επίπεδα. Βέβαια δεν φτάνει ούτε κοντά διότι τα μουσικά μοτίβα του KING'S QUEST IV ή κάποιων άλλων παιχνιδιών της Sierra. Κοτο τ'άλλα έχει άμεση σχέση με την ατμόσφαιρα της περιπέτειας, πράγμα που ονεβάζει αρκετά την περιπέτεια.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, και είναι οκτώβως ο ίδιος με τα παιχνίδια της Sierra που έχουν κατοκευαστεί με την καινούργια τεχνική της. Εδώ θα πρέπει να ονοφέρουμε ότι το POLICE QUEST II είναι οπτά τα πρώτα παιχνίδια που κατοκευάστηκε με



την καινούργια τεχνική της Sierra. Κάτι που θα πρέπει ακόμα να αναφέρουμε είναι ότι η εταιρεία άλλαξε το τρόπο οδήγησης του αυτοκινήτου. Ενώ στο πρώτο παιχνίδι της σειράς το οδήγημα γινόταν με την βοήθεια των cursor keys (πραγματικά πολύ εκνευριστικά) τώρα γίνεται πολύ πιά απλά. Γράφεις "DRIVE TO" και το μέρος που θέλεις και το αυτοκίνητο πάει μόνο του. Η περιπέτεια έχει τις γνωστές μας λειτουργίες Help, Sound On/Off, Save Game, Restore Game, Restart Game, Inventory, Quit Game. Ακόμο την εντολή που ρυθμίζει την ταχύτητα, και τις εντολές LOAD

P A R A D I S E



GUN, DRAW GUN και FIRE GUN. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό, μερικά ρήματα : LOOK, CLIMB, OPEN, STAND, TAKE, ADJUST, GET, CLOSE, GIVE, EXAMINE, READ, USE, TALK, SIT, TAKE, EAT, WEAR, ORDER, LEAVE, DIAL, CONNECT, REPORT, REMOVE, KISS, GO, CALL, DRIVE, και αρκετά άλλα. Το manual του παιχνιδιού, είναι οίγουρα απαραίτητο. Θα βρείτε μέσα στις σελίδες του χρήσιμες πληροφορίες που σας είναι απαραίτητες. Θα βρείτε ακόμα φωτογραφίες και ονόματα που θα σας ζητηθούν κατά την εισοδό σας στο παιχνίδι, εδώ βρίσκεται εξάλλου και το κλειδί του παιχνιδιού, άρα το manual σας είναι απαραίτητο.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Bρίσκεστε μέσα στο αυτοκινητό σας. Εκεί OPEN COMPARTMENT, LOOK IN COMPARTMENT, GET CARD (+1), CLOSE COMPARTMENT, LOOK CARD, TURN OVER CARD, LOOK DASHBOARD, GETKEYS, F4, LOCK DOOR. Μπροστά στην πόρτα του τμήματος κάντε UNLOCK DOOR.

Μπείτε μέσα και πηγαίνετε στην βορειοδυτική πόρτα. Πήγαίνε στο Lockers και OPEN LOCKERS, 36, 4, 12 (+5), GET GUN (+1), GET AMMO (+1), GET CUFFS (+1), LOOK POSTER, CLOSE LOCKER. Μπείτε τώρα στο γραφείο



σας (δυτικά-πάνω) και LOOK, LOOK CAPTAIN DESK, READ PAPER, διαβάζεις κάποια passwords (Miami, Icecream, Pistachio).

Πηγαίνετε στον απέναντι τοίχο και LOOK WALL, LOOK BOARD (+1), GET KEYS (+1), στο γραφείο σου SIT, LOOK DESK, LOOK BASKET (+1),



UNLOCK DRAWER, LOOK IN DRAWER, GET WALLET (+1), GET LETTER (+1), CLOSE DRAWER, READ LETTER, LOOK WALLET, SEARCH WALLET (+2). STAND. Πηγαίνετε στο τμήμα ναρκωτικών , σ'αυτόν που κάθεται αριστερά LOOK MAN, TALK TO MAN.

Γυρίστε στο γραφείο σας και στο computer κάντε LOOK COMPUTER, TURN ON COMPUTER, DIR, CD, PERSONNEL, PASTACHIO (+2), DIR, κοιτάξετε τον φάκελο του Pratt. CD, CRIMINAL, DIR, CD, VICE, MIAMI (+2), DIR, κοιτάχτε τον φάκελο το Wilcams, CD, CRIMINAL, DIR, CD, HOMICIDE, ICECREAM, DIR, κοιτάχτε τον φάκελο του Bonus, EXIT. Στην αρχειοθήκη OPEN CABINET, GET BRAIN'S FILE,



GET PHOTO (+1), TURN PAGE, CLOSE FILE, CLOSE CABINET. Πηγαίνετε και πάλι στο τμήμα ναρκωτικών και στον ίδιο άντρα HELP MAN (+5). Βγείτε στο χώλ και LOOK, LOOK COUNTER, UNLOCK BIN, GET KIT (+2), CLOSE BIN.

Πηγαίνετε στην αίθουσα σκοποβολής στον άντρα που βρίσκετε στην είσοδο LOOK, LOOK COUNTER, GET EAR PROTECTOR, μπείτε μέσα σε μια καμπίνα και LOOK, LOOK BUTTONS, WEAR EAR PROTECTOR, F6, F8. Σημαδέψτε και F10, F8, VIEW, LOOK TARGET, GET TARGET, BACK, ADJUST GUN.....

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΚΙΝΗΣΗ	95
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	98
ΑΝΤΟΧΗ	98
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	95
Γ Ε Ν Ι Κ Α	92

TITΛΟΣ	TEAM YANKEE
HOUSE	EMPIRE
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	5500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

TEAM



Η Empire είναι μια εταιρεία που δε μας έχει συ-

νηθίσει στις εξομοιώσεις, αλλά πρέπει να ομολογήσουμε πως τα κατάφερε εξαιρετικά καλά σ' αυτό το παιχνίδι. Κατ' αρχήν, η κατασκευή του και κυρίως το gameplay είναι στηριγμένο πάνω σε μία νουβέλα, η οποία θεωρείται από τις πιο έγκυρες στο χώρο των μαχών με τανκς. Και το παιχνίδι ξεχωρίζει για την προσπάθειά του στον τομέα της στρατηγικής...



48 USER

— εκινόμε λαιπόν, δίνοντας τα όνομά μας με τα πρώτα από τα πέντε διαφορετικά σενόρια που υπάρχουν (αν φυσικό δεν θέλετε να κόνετε πρώτα πρακτική εξάσκηση). Ο μόνος τρόπος για να δείτε τα επόμενα level, είναι να θριαμβεύσετε στα πραγμαύμενα και όταν θα έχετε τελειώσει και τα πέντε, τότε αρχίζετε πάλι από τα πρώτα, αλλά με διαφορετικό βαθμό (από τις προαγωγές) και μεγαλύτερη δυσκαλία, που αφεύεται κυρίως στις αυξημένες απαιτήσεις σε στρατηγική και τακτικές από μέρους σας. Οι εχθρικές δυνάμεις είναι αυτές του κόκκινου στρατού και πρέπει να καταλάβετε ή να υπερασπίσετε διάφορες θέσεις που σας δίνονται από τα αρχηγεία, στα αρχικά briefing. Εκείνα που είναι εντυπωσιακό, είναι ο αριθμός των αχημάτων που ελέγχετε, ο απείας φτόνει τα 16, μειρασμένα σε τέσσερεις διαιρίες. Η τελική αίσθηση, βέβαια, είναι ότι ελέγχετε μόνο

τέσσερα τανκς, αλλά, καθώς υπάρχουν παλλών ειδών αχήματα (Taw missiles, M1, M-113...), ανάλαγα από την άλλη πλευρά τα πράγματα περιπλέκονται πρως τα καλύτερα! Στα χώρα του παιχνιδιού περιλαμβάνονται κτίρια, μέσα σε μια παικιλία εδόφους και στα χάρτη μπαρείτε να κάνετε πολύ ισχυρή μεγέθυνση πρως και από τα σημεία που θέλετε, ώστε να βλέπετε όλα τα χόρτη και τις δυνάμεις σαν σημαίες που κινούνται ή αντίθετα να δείτε από καντά όλες τις λε-

πταμέρειες, μέχρι και τα τέσσερα αχήματα της κόθε διαιρίας, επιτρέποντας σας έτσι να προβλέπετε (αν έχετε τη στρατηγική στα αίμα σας!) τις κινήσεις των εχθρικών σωμάτων και να καταστρώνετε έτσι τα σχέδιά σας με ακρίβεια και σιγουριά. Ευ-

τυχώς για τα gameplay, μπαρείτε διαρκώς να βλέπετε τις εχθρικές δυνάμεις, ενώ, πρωταύ εμπλακείτε σε μόχη, έχετε την ευκαιρία να καθαρίσετε με έναν σχετικό απλό τρόπο (αφού μελετησετε τα χειρισμό), ταν καθαρισμό των θέσεων

όπου θα χτυπήσει τα πυραβολικά, την ώρα που θέλετε, με εκρηκτικές βολές ή με βλήματα καπναύ, για να πετύχετε κόπαια σχετική κάλυψη. Κατό τη διάρκεια της μόχης, όμως, δεν μπαρείτε να ελέγξετε τη δράση του πυραβολικού.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά πρωταπειακός, καθώς σας επιτρέπει να πάρετε στα χέρια σας τη διακυβέρνηση όλων των διαι-

ριών ταυτόχρονα, με τέσσερα windows με τα απεία βλέπετε τη δράση από τα σημεία στα απεία βρίσκονται τα τανκς σας ή να κάνετε την αθόνη να δειχνει μόνα μια διαιρία ή ταν χόρτη. Σε αντίθεση με ταν άλλα τραμερό εξαμαιωτη, το M1 TANK PLATOON της Microprose, εδω τα υπόλοιπα πληρώματα δεν ενεργαύν ξεχωριστό από εσάς, παρό μόναν όταν κιναύνται πρως μια πρακαθαρισμένη θέση και έτσι αφεύεται να γυρνότε από τη μία διαιρία στην άλλη, για να χτυπά-



YANKEE



τε τους αντιπάλους σας και να δίνετε κατεύθυνση και ταχύτητα. Αν και η χειρισμάς είναι γενικά παλύπλακας, δε θα αργήσετε να μάθετε απέξω τις βασικότερες λειτουργίες του, καθώς το gameplay σας αφήνει αρκετά χρόνια για να πειραματιστείτε, ενώ μπορείτε ακόμα να κάνετε rouse ή quit ανά πάσα στιγμή, να δείτε πάσας χρόνας έχει περάσει στη μάχη, να ξέρετε ανά πάσα στιγμή πιας κερδίζει τη συγκεκριμένη μάχη, κατόπιν τα ύψος της αριζάνης μπάρας κάτω από την αντίστοιχη σημαία (των ΗΠΑ ή Σοβιετική), τα βαθμά σας και να δείτε την κατάσταση σε ηθικά και ετοιμότητα του κάθε αχμήματος ή ομοιρίας ξεχωριστά, για να πάρετε τα αντίστοιχα μέτρα.

Ο απλοισμός σας είναι ο κλασικός ενός τανκ με βλήματα διατρητικά (SABOT) και θερμικά (HEAT) όπως και TOW missiles που είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικά όπλα και ένα μεγάλο παλυβάλο με ατέλειωτες σφαίρες. Υπάρχει επίσης για την άμυνά σας η δυνατότητα να αφήνετε πίσω σας ένα νέφας καπνού μέσα στα απαία θα έχετε μια σχετική κάλυψη. Τέλος να επισημάνουμε ότι ο απλοισμός που αναφέραμε δεν είναι καινας για όλα τα αχήματα αλλά τα καθένα έχει διαφορετικά όπλα αλλά και θωράκιση, με αποτέλεσμα να γίνεται απαραίτητη η χρησιμοποίηση μιας ξεχωριστής τακτικής ανάλογα με την δύναμη που κάθε στιγμή ελέγχετε και αυτά που αντιμετωπίζε-

τε. Μηχανήματα laser για να βρίσκουν αυτόματα την απόσταση των εχθρικών δυνάμεων, Zoom που φέρνει πιο κοντά τους στόχους σας και υπέρυθρες ακτίνες για να βλέπετε μέσα στα σκατάδι και την καταχνιά, μαζί με μια πυξίδα συμπληρώνουν τον βασικά εξοπλισμό σας. Ιδιαίτερη πρσασχή έχει δοθεί στους σχηματισμούς που μπορεί να πάρουν τα αχήματά σας μέσα στην δημαίρια (έξη συνολικά συνδυασμούς) αφού μπορείτε να μεταβάλετε ακόμα και την απόσταση μεταξύ των τανκς, όλα αυτά με τα πάτημα σπλώς ενός πλήκτρου. Τέλος α τράπας με τον οποία σημαδεύετε είναι και αυτός εξαιρετικά εύκολος καθώς ταπαθετείτε με το joystick ή τα πλήκτρα των στάχα που εμφανίζετε πάνω στο εχθράκό sprite, περιμένετε να αλλοξει χρώμα πατάτε τα fire και αν είσαστε ικανοί και καθώς τυχεραί θα έχαυμε ένα αντίπαλο σκόφος λιγότερα. Βέβαια οι περισσότεροι από τους στόχους είναι κινούμενοι και θα χρειαστεί να βρίσκεστε σχετικά κοντά για να πετύχετε μια σίγουρη βολή. Να προσθέσουμε εδώ ότι για χάρη του gameplay οι TOW missiles έχαν απλουστευθεί και συμπεριφέρονται σαν καινά βλήματα με σχετικά μεγαλύτερη ακρίβεια. Δύα είναι οι κύριες αιτίες για τις απαίες θα λήξη η μάχη: ή θα έχει καταληφθεί α πρωταρχικός στόχος ή θα έχει απαδεκατιστεί μία από τις δύα δυνάμεις. Αν χάσετε μία μάχη στα τέλος θα σας δοθεί α De-briefing όπου τα

αρχηγεία ανάλογα με τον βαθμό σας αξιολογεί την επίδασή σας στην μάχη και χρησιμεύει ιδιαίτερα στην περίπτωση όπου έχετε κερδίσει μια μάχη αλλά έχετε χάσει πάρα πολλά αχήματα αφού μπορείτε να ξαναπαίξετε τα ίδια σενάρια. Τα παιχνιδι έχει και την δυνατότητα να σώζει τις επιδόσεις σας στον δίσκο και για την ακρίβεια στα file που έχετε δώσει τα άναμά σας. Περνώντας τώρα στην τεχνική πλευρά του παιχνιδιού βλέπαυμε πως χρησιμοποιείται η τεχνική των Bitmapped αθανών αλλά όχι τόσο καλά όσο την έχαυμε δει σε άλλα παιχνιδία (Resolution 101-Finest Hour). Ο χάρτης αν και περιέχει παλλά στοιχεία παραμένει απλώς λειτουργικός ενώ τα sprites μέσα στα παιχνιδι είναι παλύ άμαρφα και μεγενθύνονται σχετικά αμαλά και δεν θα αντιμετωπίσετε κανένα πρόβλημα στα collision detection. Ιδιαίτερα πετυχημένες είναι οι εκρήξεις, ενώ οι ελάχιστες στατικές αθάνες είναι μέτριες. Τα animation είναι καλά δίχως να χάνονται frames (αν και η έκδοση για PC είναι αδικημένη σε σχέση με τα άλλα 16-bit μηχανήματα) και η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι ταυλάχιστον ικανοποιητική. Τα μέγεθος της αθάνης είναι μεγάλα άταν είναι αλάκληρη αλλά σχετικά στριμωγμένα άταν χωρίζεται στα τέσσερα, ενώ πατέ δεν θα χρειαστεί στον χειρισμό ακρίβεια pixel. Τα scrolling της αθάνης είναι γρήγορα και αμαλά ενώ και α ήχας μέσα από τα μεγαφωνάκι του PC είναι καλός αλλά ακόμα καλύτερας αν χρησιμοποιείται α Ad Lib κάρτα ήχου. Τα manual που περιέχεται στα πακέτα είναι αναλυτικά αλλά περιορίζεται μάνα στα τεχνικά του παιχνιδιού και σε μερική στρατηγική χωρίς να αναλύει την ιστορία των τανκς ενώ περιλαμβάνεται και ένας χάρτης επιχειρήσεων. Βασικά πλεονέκτημα του gameplay είναι η ελευθερία που σας δίνει στον σχεδιασμό της στρατηγικής αν και είναι λιγότερα arcade απ'α,π ήταν τα M1 Tank Platoon. Βέβαια τα σενάρια του μετά την ένωση της Γερμανίας και την βελτίωση των σχέσεων αναταλής-δύσης φαίνεται ιδιαίτερα ψυχραπαλεμικά αλλά οι λάτρεις της στρατηγικής μπορούν να παραβλέψουν αυτές τις λεπτομέρειες..

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	87
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	87

Γ Ε Ν Ι Κ Α 84

Reviews

ΤΙΤΛΟΣ	TOTAL RECALL
HOUSE	OCEAN
FORMAT	AMIGA, ST, PC, CBM, CPC
TIMH	4000
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Ο Αρνυ μπορεί να μην είναι ο καλύτερος ηθοποιός του κόσμου αλλά ήταν αυτός με το καλύτερο σώμα και τα έργα του δεν είναι καθόλου βαρετά. Εξάλλου αν αξίζει να γίνει παιχνίδι μια ταινία του Tom Cruise, αξίζει 100 (ολογράφως εκατο) φορές να γίνει computer game ένα έργο του



“Σβαρτς” που είναι και τα πλέον εμπορικά πετυχημένα.

Αυτό φυσικά σκέφτηκαν οι ιδύνοντες της Ocean και συνέχισαν με αυτό το game την πορεία του πιο πετυχημένου κινηματογραφικού σταρ στις οθόνες των υπολογιστών.

TOTAL RECALL

Εται μετό από τα Predator, Red Heat και τα σχετικό (πόντως και τα Barbarian που θυμίζει πόντα Conan) ήρθε η στιγμή της πιο πρόσφατης ταινίας επιστημονικής φαντασίας του δημοφιλέστου ηθοποιού να γίνει παιχνίδι. Τα σε νάρια ακολουθεί πιστό την υπόθεση της ταινίας, όπου ο Ρουεϊν, δηλαδή εαείς μετά από ένα τραμακτικό ταξίδι στα Recall και μια ανεπιτυχή προσπάθεια για εμφύτευση μνήμης ανακαλύπτει ότι όλες οι μνήμες από την προηγούμενη ζωή του είναι ψέματα. Η λύση του μυστηρίου βρίσκεται στον κόκκινο πλανήτη Αρη. Μαζί με την προσπάθειά σας για να βρείτε την μνήμη, τα μέλλαν και την ψυχή σας θα απαλλοξέτε και έναν κόσμο από την τυραννία...

ΠΡΩΤΟ επίπεδο: Πρέπει να βγείτε από τα ξενοδοχεία σας και να φτάσετε μέχρι έναν τηλεφωνικό θάλαμα ώστε να πάρετε νέες ενταλές. Στα δρόμα σας είναι απαραίτητα να συγκεντρώσετε πέντε αντικείμενα (βαλίτσα, διαβατήρια, εισητήρια, μεταμπίση και ένα περιέργεια χειρουργικό εργαλείο για αφαίρεση εμφυτευμένων οργάνων!) Η αστυνομία της περιαχρή θέλει να σας σταματήσει. Ένα όπλο και πυραματικό θα βοηθήσουν ιδιαίτερα στην προσπάθειά σας.

ΔΕΥΤΕΡΟ επίπεδο: Τα να οδηγείτε ένα τέτοιο περίεργο αχμα όπως τα John's Cab δεν είναι εύκολη δουλειά, ιδίως όταν πρέπει να ξεφύγετε από την αστυνομία και να προλάβετε να βρείτε μια βιντεοβαλίτσα (σκεφτείτε και την κρίση που περνάει το βίντεο τελευταία!)

ΤΡΙΤΟ επίπεδο: μια συγκλονιστική αποκάλυψη υπάρχει μέσα στην βιντεοασσέτα: η συνέχεια της περιπέτειας πρέπει να γίνει στον Αρη. Από την αποθήκη όπου κρύβεστε λοιπόν στα Κοσμοδρόμια.

ΤΕΤΑΡΤΟ επίπεδο: Στον Αρη σας καταδιώκουν ακόμα. Πρέπει να διασχίσετε έτσι αλόκληρη την πόλη μέχρι να βρείτε την Μελίνα, την γυναίκα που πιθανότατα εμφανίζεται τόσο συχνό στους εφιάλτες σας.

ΠΕΜΠΤΟ επίπεδο: Ενώ οι δυνάμεις των κακών εξακολουθούν να σας καταδιώκουν παίρνετε μαζί με την Μελίνα ένα ταξί του αποίου α

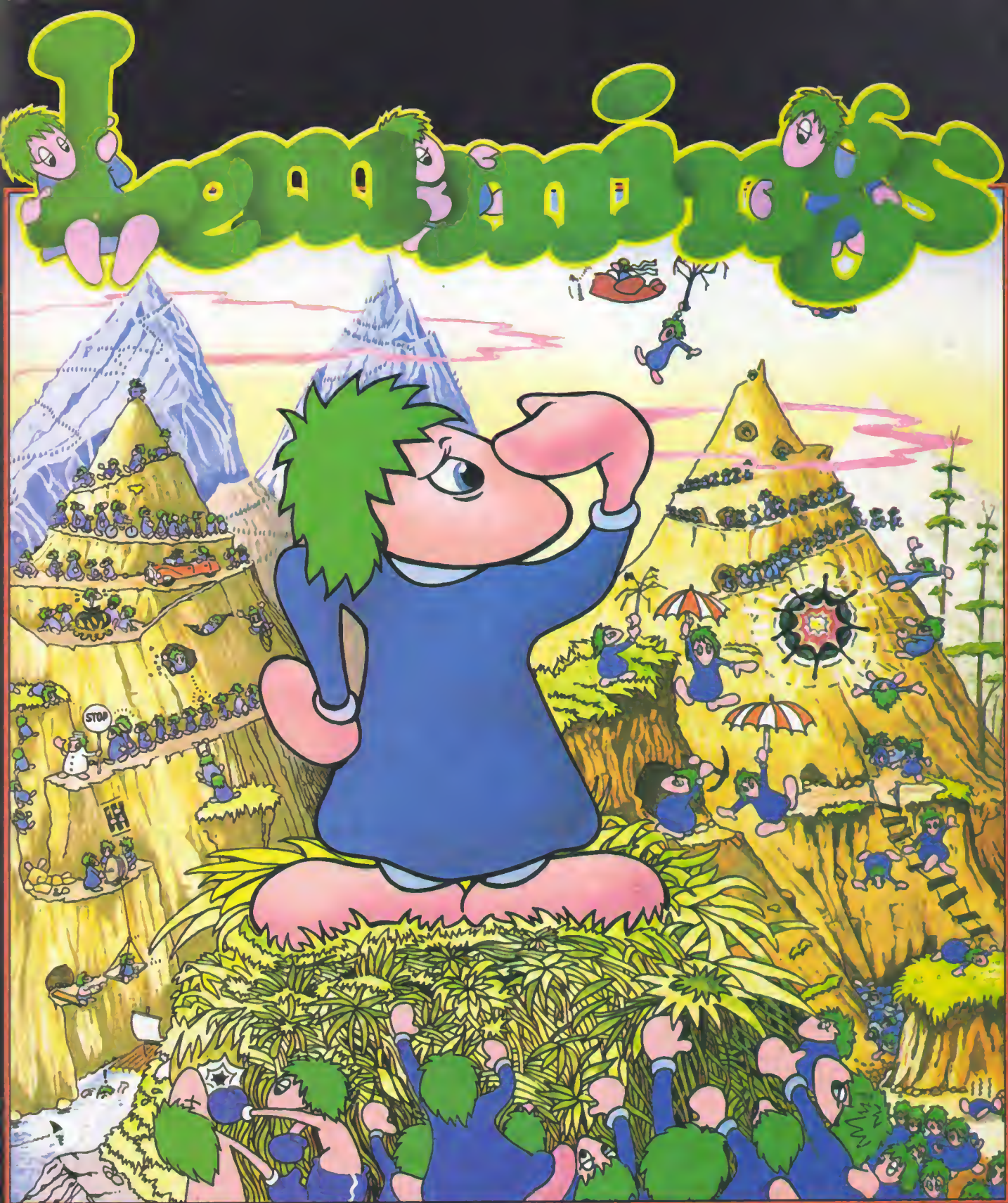


οδηγός σας βοηθάει να ξεφύγετε. Σας περιμένει μια δύσκολη αναζήτηση μέσα από τις δαιδαλώδεις σπηλιές του πλανήτη μέχρι να ανακαλύψετε τα κρυφά των επαναστατών.

ΕΚΤΟ (και τελευταίο) επίπεδο: Συνεχίζετε πεζή πειράζοντας τους διάφορους μαχαλούς που βρίσκονται στον δρόμο σας και μαζεύοντας τα τέσσερα icaps με τα σχήματα από εξωγήμινους. Φτάνοντας στον αρχηγό των επαναστατών θα σας δοθεί ένα κλειδί για να μπείτε στον κεντρικό αντιδραστήρα. Πρώτα βέβαια πρέπει να χρησμοποιήσετε τον ηλεκτρικό υπαλαγιστή τους για να ταπαθετήσετε τα τέσσερα icaps αωστό και να μπείτε μέσα. Όμως εδώ είναι οι τελευταίες δυνάμεις της αστυνομίας για να σας σταματήσουν. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι εντυπωσιακά για τον Atari με λαμπερά χρώματα αλλά μέτρια background, ενώ λείπει το scrolling και υπάρχει flick screen. Μέχρι και πέντε μετρίου μεγέθους sprites μπορεί να εμφανιστούν ταυτόχρονα στην οθόνη και τα γενικά animation είναι όριστα. Το τελικό αποτέλεσμα είναι παιδικό και εθιστικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΠΛΟΚΗ	84
ΠΑΚΕΤΟ	81
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	79

ΓΕΝΙΚΑ 84



Save the Lemmings-
and



COMMODORE AMIGA,
COMMODORE CDTV,
TARI ST AND PC COMPATIBLES

TEKNOLOGIA



THA 50.11.552 - 50.21.547, FAX 50.20.645

Reviews

TITΛΟΣ	COLORADO
HOUSE	SILMARILS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Aκόμα ένα παιχνίδι της Silmarils που εμφανίστηκε ενάμιση περίπου χρόνο μετά από το Targhan. Οι βελτιώσεις είναι εμφανείς, αν όχι τόσο στον τομέα των γραφικών αλλά στον χειρισμό και στο βάθος της περιπέτειας. Εδώ έχουμε ένα καθαρό και με γρήγορη εξέλιξη arcade adventure που θα χρειαστείτε αρκετό χρόνο για να ολοκληρώσετε. Το θέμα του είναι σπάνιο και πρωτότυπο. Δεν είναι συνηθισμένο ένα παιχνίδι να στηρίζεται πάνω στην περιπέτεια ενός πρωτοπόρου της άγριας δύσης!

ΥΠΕΡ



- Πολύ μεγάλου μεγέθους sprites.
- Υπέροχο animation
- Πρωτότυπο και με εθιστική πλοκή
- Πολλά χρώματα στην οθόνη και άριστο 3D
- Οι οθόνες είναι ψευδοτριδιάστροφες

ΚΑΤΑ



- Ο χειρισμός είναι κάπως δύσκολος όταν πρόκειται να αλλάξετε όπλο
- Δεν υπάρχει μουσική να συνοδεύει τις κινήσεις σας
- Δεν υπάρχει scrolling

USER

COLORADO

Tο drive μουγκρίζει, μουγκονίζει και η πρώτη οθόνη που εμφανίζεται δείχνει εσάς και το (ομάν τί γαλλική μέθοδο είναι αυτή!!!) κοπέλο σας σαν εκείνο που φορούσε ο Μπλεκ, με ολόκληρο τον σκίουρο στο κεφάλι (σύντροφοι οικολόγοι πάνω του) να κοιτορθώνει να μας βάλει στην ατμόσφαιρο μιας εποχής στις αρχές του 19ου αιώνα κάπου στο βάθος της βόρειας αμερικανικής Ηπείρου. Σκοπός σας είναι να ξεφύγετε από όλους τους φυσικούς κινδύνους και ινδιάνους ώστε να βρείτε το πλούτη των ονείρων σας. Ξεκινώντας το παιχνίδι μπορείτε να διαλέξετε τον δρόμο του ποταμού όπου μέσω στην πυρόγγο σας μάχεστε ενάντια σε ινδιάνους χρησιμοποιώντας το κουπί σαν ρόπαλο και αν είσαστε τόσο ικανοί προσέξτε τον κοιτορθάκτη στο τέλος του ποταμού.

Αν όμως θέλετε να προχωρήσετε με όλο το πιθανό όπλο, ακολουθήστε την συμβουλή μας και πηγαίνετε στην ορχή από ξηρά όπου περνώντας μέσω από τριάντα περίπου μαγευτικές οθόνες θα χτυπηθείτε με το μοχόρι και τσεκούρι σας με ινδιάνους που έχουν ονόλογο όπλο (ολλά και τόξο ή κοντάρια).

Όμως για να κοιτοφέρετε να γεμίσετε με σφαίρες το όπλο σας πρέπει να βρείτε την πίπο της ειρήνης και να την δώσετε στον ορχηγό της φυλής. Οι κοιτοστάσεις που έχετε να αντιμετωπίσετε είναι πρωτοπορειοκές και θα χρειαστεί να πηδήξετε φοράγγιο, να σκορφολώσετε τοίχους, να μονομοχίσετε με αετούς αλλά και να οντολλάξετε λάφυρο στον τοπικό έμπορο παίρνοντας πυρομοχικά, δυναμίτες και δυναμωτικά φίλτρα.

Μια εξορετική προσπάθεια που δείχνει καθαρά πόσο έχει ωριμάσει το γολλικό software.

AMIGA



ανερή η πείρα που απέκτησε η Silmarils με την πάροδο του χρόνου: όχι μόνο το animation είναι καλύτερο από αυτό που είχαμε δει στον Targhan αλλά και η πλοκή είναι αουναγώνιστη. Θα τολμούσα να πω ότι μοιάζει με αυτό

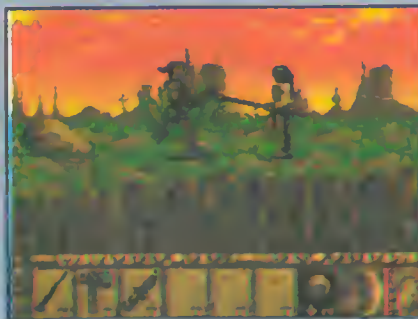
που έχουμε ονειρευτεί, να είναι μια μέρα οι περιπέτειες της Sierra (αποψη σου, σ.Αρ). Κάποια sprites-ανεξάρτητοι χαρακτήρες κινούνται ταυτόχρονα μαζί σας στην οθόνη μερικές φορές δίνοντας μια άλλη πραγματικότητα. Μια βασική διαφορά από το Targhan είναι ότι τώρα έχουμε και βάθος στην οθόνη που είναι σε ψευ-



δοτρισδιάστατο στήσιμο και ακολουθείτε το μονοπάτι για να βρείτε τον δρόμο σας. Προγραμματικά έξυπνο και δεν χρειάζεται να περιπλανιέστε άδικα στον χώρο. Το γραφικά χρησιμοποιούν πολλά χρώματα και το gameplay είναι πολύ γρήγορο ενώ δεν χάνετε εύκολο. Ο χειρισμός είναι άψογος με χρήση οντικειμένων μέσω οπό το function keys. Η οπόκριση του joystick είναι τέλεια, πράγμα που θα σας ευχαριστήσει ιδιαίτερο στις μάχες. Ο ήχος περιλαμβάνει αρκετά εφέ, με ωραίο ήχο βοδίσματος. Πολύ καλό είναι το ότι μπορείτε να σώσετε την θέση σας στον δίσκο ολλό ξεχωρίζει κυρίως γιο το μεγόλο sprites.

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Β ρισκόμαστε στην όχθη του ποτομού, οπό όπου ίσως να φορεύαμε αν δεν ήτον επίγουσο η φωνή του ορχισυντάκτη. Πηγοίντε όλο δεξιά, νικήστε με το μαχαίρι το ινδιάνο που θα σας επιτεθεί, συνεχίστε (είδοτε πόσο απλά είναι τα πράγματα!) μέχρι να βρεθείτε σε μιο οθόνη με δύο μονοπάτιο. Πάρτε το πάνω που σας βγόζει οριστερό και συνεχίστε όλο αριστερά. Πλησιάστε γρήγορο και μοχοιρώστε τον τοξότη και ετοιμαστείτε να αντιμετωπίσετε, πάλι με το μοχοίρι έναν δυνατό ινδιάνο. Μόλις τον νικήσετε μοζέψτε το κολιέ και το δέρμα. Τώρο πηγαίνετε δύο οθόνες δεξιά και πάρτε το μονοπάτι με τα χολίκιο που οδηγεί πάνω στο βουνό. Περπατάτε πολύ προσεκτικά γιο να μην πέσετε στον γκρεμό και συνεχίστε οριστερά. Εδώ θα μπορέσετε να σώσετε αν θέλετε την θέση σας και συνεχίστε αριστερά. Στην τελευταίο οθόνη θα δείτε κόπι πετρούλες. Μαζέψτε τις γιοτι είναι ψήγμοτο χρυσού. Γυρίστε στην φωτιά (μέχρι τώρα θα έχετε δει πιο είναι η φωτιά). Οποιος θέλει μπορεί να σκορφαλώσει στον τοίχο και να παλέψει με έναν αετό.



UPDATE

Υπάρχει και μια πολύ καλή έκδοση για τον Atarί που υστερεί μόνο στο ηχητικό μέρος. Αν και οι Γάλλοι φημίζονται για την μεγάλη αγορά των 8-bit, το Colorado δεν προβλέπεται να κυκλοφορήσει σε αυτούς τους υπολογιστές. Αντίθετα οι φίλοι των συμβατών μπορούν να ορμήσουν στα ράφια των καταστημάτων από σήμερα για να απολαύσουν το παιχνίδι αυτό. Προβλέπεται να κυκλοφορήσει σε Amstrad

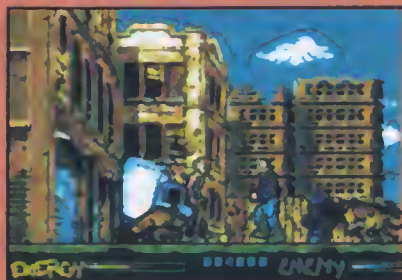
Οι υπόλοιποι ας γυρίσουν όλο το δρόμο πίσω και δεξιά. Περνώντας έναν ακόμο τοξότη και πηδώντας μερικά ποταμάκια (σιγονά και επικίνδυνο) θα φτάσετε στην εμπορική άμαξα! Εδώ θα μπορέσετε να ονταλλάξετε το αγαθά σας και μήν ξεχάσετε να πάρετε το δυναμώτικό ποτό. Μίο οθόνη δεξιά και σκαρφαλώστε στην πλαγιά. Νικήστε τον ινδιάνο και



δεν χρειάζεται να πάτε οριστερά. Όλο δεξιά λοιπόν, πηδάμε τον γκρεμό και μπορούμε να σώσουμε. Μην ανεβείτε την σκάλο αλλά συνεχίστε δεξιά. Χμμ, τα πράγματα δυσκολεύουν και πρέπει να νικήσετε πολλούς μέχρι να βρείτε την πίπο της ειρήνης!! Την παίρνετε, επιστρέφετε πίσω και ονεβαίνετε την σκάλα. Την δίνετε στον αρχηγό που σας προμηθεύει με σφοίρες για το όπλο σας. Είναι ώρο να πλεύσετε...

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	88
Γ Ε Ν Ι Κ Α	88

TITΛΟΣ	AFTER THE WAR
HOUSE	DYNAMIC
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



**Ετος 2019: Η πόλη του
Μανχάτταν είναι
κατεστραμένη μετά από
έναν πυρηνικό πόλεμο.
Μέσα από τα ερείπια
εμφανίζεται ένας ήρωας, ο
Jonathan Rogers,
γνωστός και ως Jungle
Rogers, ο βασιλείας της
ζούκλας της πόλης.
Σκοπός σας να τον
οδηγήσετε μέχρι την
εξέδρα εκτόξευσης
από όπου θα καταφέρει να
δραπετεύσει στο διάστημα.
Για να το κατορθώσετε
αυτό πρέπει να διασχίσετε
ολόκληρη την πόλη
αντιμετωπίζοντας όλους
τους κινδύνους. Ποιούς
κινδύνους;**

AFTER THE WAR

Mο φυσικά υπάρχουν πογίδες και πολλά αντίπολο sprites νο νικήσετε, οπλισμένο και άοπλο, ενώ ο μεγαλύτερος κίνδυνος προέρχεται από την ροδιενέργειο που γεμίζει τον χώρο και ουξάνετοι το ποσοστό της μέσα στο σώμα σας και ον περάσει πολλές χρόνος τότε χάνετε ονεξάρτητο οπό το χτυπήματο που έχετε δεχτεί. Αυτό σηοίνοι ότι υπάρχει τελικά ένος έμμεσος περιορισμός που σίγουρο θα σας κάνει νο παίζετε πιο γρήγορο, δηλοδή μετά οπό λίγο πολύ καλύτερο. Οπως πρέπει να έχετε κοταλάβει μέχρι σπιγμής το ποιχνίδι είναι ένα κοθορόοιο beat'em up που σας φέρνει οντμέτωπους με όλο το όντο, ονθρῶπινο και μη, που στρέφονται ενοντίον σας. Ετσι θα χρειοστεί νο εξουδετερώσετε πονκς, οστυνόμους, σκυλιά,



sprites που σας χτυπούν με αλυσίδες ή σας πυροβολούν, άλλοι που τρέχουν πάνω σε skate-boards και θέλουν νο σας χτυπήσουν με ρόπαλο, γιο νο φτάσουμε στο προχωρημένα επίπεδα όπου υπάρχουν ρομποτ με lasers και άνθρωποι με πτητικές μηχανές ώστε νο σας χτυπούν οπό ποντού. Φυσικά (όπως επίσης έπρεπε νο περιμένετε) στο τέλος του κάθε level υπάρχει ο μεγάλος, πολύ μεγάλος και άριστο animated ενώ βγάξει κάποιους ενοχλητικούς και ονάγωγους ήχους. Γιο νο νικήσετε έχετε στην διάθεσή σας μερικές γροθιές και κλωτσιές ενώ μορείτε νο μοζέψετε το διάφορο οντικείμενο που οφίνουν πίσω τους οι οντίπαλοί σας. Αυτά μορεί νο είναι αλυσίδες, ρόπαλλο, πιστολιο, οκόμο και πολυβόλο. Γιο την οντοχή σας



και την ροδιενέργειο μορείτε νο βρείτε στον δρόμο σας μερικά power ups που θο σας βοθηήσουν. Το gameplay πλαισώνετοι οπό μιο πολύ καλή τεχνική που περιλομβάνει: άριστη οπόκριση χειρισμού που συνοδεύετοι από τέλειο animation και καλό scrolling πάνω σε ένο πολύ λεπτομεριακό background οπό κοτεστρομένες πόλεις και εσωτερικά κτηρίων που μερικές φρορές μοιά-

ζουν -σον ιδέο- με αυτά του Eswat. Το μόνο ποράπνο που έχουμε είναι ότι το χρώματο είναι κάπως σκοτεινά πράγμα που σηοινει ότι μερικές λεπτομέριες χάνονται ή γίνονται πολύ κουροστικές ορισμένες οθόνες (πράγμα που μος δυσκόλεψε και στην φωτογράφιση...) Το μέγεθος των sprites είναι οπόλυτο ικονοποιητικό ενώ η ικονότητά σας νο ονεβαίνεται επίπεδο στην οθόνη ονεβάζει πολύ την εθιστικότητα. Το μέγεθος της οθόνης είναι πολύ μεγάλο και ο ήχος έχει κολύτερες φωνές πορά ήχους και μουσική. Οσοι οπό εσάς θέλουν κάτι δυνοτό και ορκετά διοφορετικό στον χώρο των beat'em up νο μην το χάσουν.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	87
ΠΛΟΚΗ	81
ΠΑΚΕΤΟ	77
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - TIMH	80
Γ E N I K A	86

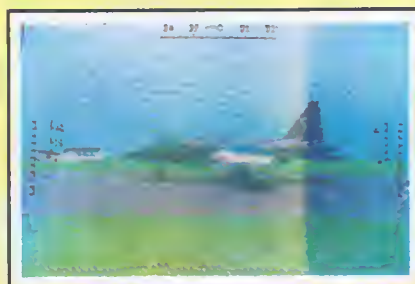
TITΛΟΣ	STORMOVIK
HOUSE	ELECTRONIC ARTS
FORMAT	PC
TIMH	9500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Aρκετά χρόνια τώρα οι κατασκευαστές εξομειωτών έδειξαν την προτίμησή τους στα δυτικά πολεμικά αεροσκάφη, και αυτό για δύο κύριους λόγους: Πρώτον διότι απευθύνονται στο αγοραστικό κοινό του δυτικού κόσμου και με διάφορους εθνικούς συνειρμούς δημιουργούσαν την επιθυμητή εθιστικότητα και δεύτερον διότι δεν υπήρχε αντίκειμενική ηρώσωση στα σχέδια της Σοβιετικής αεροπορίας και σε τεχνικές λεπτομέρειες. Τα τελευταία χρόνια όμως, μετά τις γρήγορες πολιτικές εξελίξεις, όλο και περισσότεροι "ανατολικοί" εξομειωτές εμφανίζονται.

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	81
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	91
ΠΛΟΚΗ	89
ΠΑΚΕΤΟ	85
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - TIMH	83
ΓΕΝΙΚΑ	84

STORMOVIK SU 25

Tο SU 25 που χαϊδευτικά ονομάστηκε STORMO-VIK είναι ένα αεροσκάφος ειδικά κατασκευασμένο για επιθέσεις εδάφους αλλά και ικανό να αντιμετωπίσει κινδύνους από αέρα. Θεωρείται μάλιστα τουλάχιστον ισάξιο με το A-10 σε οπιστολές εδάφους. Όπως όλοι οι σύγχρονοι εξομειωτές ξεκινούν δίνοντας το όνομά σας ή επιλέγετε έναν έτοιμο πιλότο. Υστερα διολέγετε την χρονική περίοδο, από το 1990-1993, βλέποντας το παγκόσμιο γεγονός. Υπάρχουν δεκάδες οπιστολές περιλαμβάνοντας ονογνώριση στόχων, κοτοστροφή βάσεων τρομοκρατών, βύθιση πλοίων, βομβαρδισμό πυροβολικού και πολλές ακόμα πρωτότυπες οπιστολές. Βέβαια κάπου υπερέχονται και οι δυνάμεις του NATO αλλά όλο αυτά είναι υποθετικά. Είναι ώρα για breaffing, που θα σας δώσει όλες τις ονο-



γκοιές πληροφορίες για την οπιστολή σας, με λεπτομέρειες για τις καιρικές συνθήκες. Υστερο πρέπει να εξοπλίσετε το σκάφος σας μέσα από δέκα είδη πυρούλων και βομβών, αριθμός που ποικίλει ανάλογα με τον βαθμό σας. Ευτυχώς τα σχετικά άγνωστο πολεμοφόδιο περιγράφονται αναλυτικά στο manual, για το οποίο προσθέτουμε επί τη ευκαιρία ότι μπορεί να μην συγκρίνεται με τα manuals της Micraprase, αλλά είναι 60 σελίδες με πολλά στοιχεία για τον χειρισμό και για NATOικά και Σοβιετικά οχήματα. Ο χειρισμός είναι πολύ καλός και μέσω στο παιχνίδι μπορείτε να χρησιμοποιήσετε πληκτρολόγιο, joystick ή mouse. Όπως μπορείτε να φοντοστείτε χρειάζεται ένα σωρό οκόμο πλήκτρο για ρύθμιση ισχύος, ροντάρ, άμυντικά συστήματα και για να μπορέσετε



να δείτε από έξω και από συνολικά έντεκα (11) οπτικές γωνίες! Έτσι έχουμε έναν ολοκληρωμένο εξομειωτή, με επιθέσεις εδάφους και αερομαχίες, όλες τις θέσεις πτήσης, ονεφοδιοισμό στον οέρα... Το κόκπιτ που θυμίζει κάπως ελικόπτερο, είναι εξαιρετικά καλοσχεδιασμένο και περιέχει όλο το όργανο που έχουμε συνηθίσει αν και μπορεί να μην σας φονεί τεχνολογικά εξελιγμένο σε σύγκριση με ένα F-16.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

3 D πολυγωνικά γραφικά με 256 χρώματα γεμίζουν την οθόνη σας αν έχετε VGA ή κάποιο ανάλογο κάρτα αλλά σε χαμηλότερες οναλύσεις τα πράγματα δεν είναι τόσο καλά, ιδίως στην οπεικόνιση του εδάφους. Η κίνηση είναι γρήγορη και το sprites εμφανίζονται ορκετά συμπαγή. Οι εκρηξεις είναι επίσης πολύ καλές αλλά ο ήχος είναι απλός αν δεν διαθέτετε μια από τις πιο διοδεωμένες κάρτες ήχου (Adlib, Tandy). Γενικά είναι ένας εξομειωτής πάνω από το μέτριο που οι φονοτικοί του είδους δεν πρέπει να χάσουν.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Αν και όλα τα αεραπλάνα είναι πάνω-κάτω ίδια, ας δούμε τις "αναλαγίες" και επιδόσεις ενός τυπικού SU 25:

Πλήρωμα:	1
Μήκας:	15.40 μ.
Υψας:	5.35 μ.
Μήκος φτερών:	14.30 μ.
Μέγιστο ωφέλιμο βάρος:	19820 kg
Ταχύτητα (σε επίπεδα θάλασσας):	980 kph
Απόσταση δράσης:	1100 km

TITΛΟΣ	RORKE'S DRIFT
HOUSE	IMPRESSIONS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	3900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



Η ιστορία δημιουργεί συχνά πολύ περίεργες καταστάσεις. Για παράδειγμα ποιος θα φανταζόταν ποτέ ότι ένα βρετανικό Τάγμα στον 19ο αιώνα θα βρισκόταν σε απελπιστική θέση πολιορκούμενο από μερικές χιλιάδες Ζουλού; Ποιος ακόμα θα μπορούσε να φανταστεί ότι εκατό χρόνια μετά θα βρισκόταν ένας προγραμματιστής που θα είχε την πρόθεση να εκμεταλευτεί το ιμπεριαλιστικό σενάριο ώστε να δημιουργήσει κάτι διαφορετικό από την πρόσφατη ιστορία της χώρας του. Το παιχνίδι σας δίνει την δυνατότητα να ελέγξετε έναν προς έναν τους στρατιώτες σας κάπου στην...

RORKE'S DRIFT

Nότιο Αφρική, 22 Ιανουαρίου 1879 και ο Βρετανικός στρατός κάνει το λάθος να υποτιμήσει τις δυνάμεις των Ζουλού. Στον υπολογιστή μας ευτυχώς ο προγραμματιστής δεν υποτίμησε τον ποροδοσιακό τρόπο δημιουργίας των strategy wargames κόνοντος απόλυτη χρήση των icons. Συγκεκριμένο υπάρχει μία εικόνα για κάθε πιθανή διαταγή, φτάνοντας στον συναλκικό αριθμό των ογδόντο icons, επιτρέποντάς σας να βλέπετε οποιαδήποτε από τις ακτώ κατευθύνσεις και να οντιμετωπίζετε ταυς οντιπόλους σας ενάσα στέκεστε, είσοστε γανοτιστοί, πυροβολότε κτλ. Γιατί όπως πρέπει να καταλόβατε ήδη -αν κατόφερο να γίνω σοφής- βλέπετε από κάποια γωνία σε ψευδοχρωματισμένο σήσιμο μέσο στο φρούριο, όλο το κτήριο παυ το οπορτίζαν και ταυς 137 στρατιώτες



σας μαζί με όσους Ζουλού τύχει να εμφανιστούν με πλήρες animation. Κάθε sprite έχει το δικό του επίπεδο ανταχής και ικανότητας στις διάφορες συνθήκες μάχης, παυ μπορείτε να δείτε πηγαινώντας στα κοτόλληλο μενού. Από τους 137 στρατιώτες σας όμως οι 36 είναι πληγωμένοι και χρειάζονται ιδιαίτερη φρασαχή. Όταν βέβαια υπάρχει ένας τόσο μεγόλος αριθμός sprites στην αθόνη δεν έχουμε την απαίτηση να θυμόσαστε το όνομα του κοθενός οπ'έξω γι'αυτό κολό θο ήταν να χρησιμοποιείτε τα mouse για να ελέγχετε τα πόντα με έναν ορκετό ευέλικτο χειρισμό. Οι κόνονες του παιχνιδιού όμως είναι μιο όλλη ισταρία: Κατ'αρχην πρέπει να ξέρετε ότι δεν έχετε κομίο ελπίδο να κερδίσετε! Κομίο; νοι κομίο!!! Ετσι ποίζετε μόνο και μόνο γιο να επιβιώσετε. Κοι ου-



τό θο το πετύχετε με το να περόσει μια ολόκληρη μέρο χωρίς να έχετε σκοτωθεί. Αν η 23η Ιανουαρίου σας βρει ζώντα ναύς είσαστε κερδισμένοι. Σωτήρια θα βρείτε ακόμα την δυνατότητα να σώζετε και να φορτώνετε στον δίσκο μέχρι και τρία παιχνίδια, ενώ πρωτού ορχίσει η μόχη έχετε μιο περίπαυ ώρο εξομωιωτή στην διάθεσή σας για να ξεδιπλώσετε σωστό ταυς όντρες σας και να αχυρωθείτε κατόλληλα. Σταν χώρα ταυ φραυρίου μπαρείτε να τριγυρνότε διαρκώς και να διαρθώνετε τις εντολές σας ενώ δύο μεταβλητές σας δείχναν τις συντεταγμένες σας σταν χώρο. Κίνηση πυροβολισμαί, μόχες σώμα με σώμα, ακούγετε καλό αλλά δεν είναι τίπατα περισσότερα από ένα action game με στοιχείο στρατηγικής. Το γραφικό δεν ενδιαφέρουν σε ένο παιχνίδι του είδους ολλό στο Rorke's Drift είναι εξαιρετικό λεπτομερή. Ο ήχας είναι

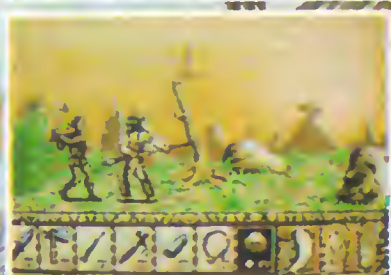
μάλλαν εναχλητικός αλλά το κύρια μειονέκτημα ταυ gameplay είναι η παλύ αργή τοχύτητα που λίγο έλειψε να κάνει τα παιχνίδια unplayable. Τελικά θα πρότεινο με επιφύλαξη μια δοκιμή από ταυς φίλους της στρατηγικής.

ΓΡΑΦΙΚΑ	73
ΚΙΝΗΣΗ	71
ΗΧΟΣ	45
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	84
ΠΛΟΚΗ	82
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	78
ΑΞΙΑ - TIMH	80
ΓΕΝΙΚΑ	72

COLORADO



- ATARI ST, STE
Εγχρωμο και
Μονοχρωμο
- AMIGA
- IBM PC ΚΑΙ
COMPATIBLES
- ΚΑΡΤΕΣ VGA, EGA
CGA, HERCULES



Silmarils



ΤΗΛ.: 5811532
5821347
FAX: 5820643

MULTI SPORTS

Aμερικάνικο, Αγγλικό,

Γαλλικό, Καναδικό software

είναι λίγο πολύ γνωστά και στο

Ελληνικό κοινό. Πόσοι όμως

από εμάς έχουμε

συνειδητοποιήσει ότι υπάρχουν

και Ισπανικές εταιρίες

κατασκευής games; Η Dinamic

είναι μια από αυτές και

επιστρέφει με μια από τις

καλύτερες συλλογές αθλητικών

παιχνιδιών που έχουν

εμφανιστεί τα τελευταία χρόνια

στους CPC. Ας δούμε τα πέντε

διαφορετικά games αναλυτικά:

ΤΙΤΛΟΣ	MULTI SPORTS
HOUSE	DINAMIC
FORMAT	ALL FORMAT
TIMH	3000
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

BASKET MASTER

M

αζί με το Two on Two αυτό το παιχνίδι αποτελεί το καλύτερο Basket simulation που έχει βγει ποτέ για τον Amstrad.

Στο game αυτό κάθε ομάδα αποτελείται από έναν παίκτη μόνο, ένα αρκετά μεγάλο και πολύ όμορφο animated sprite. Μπορείτε να παίξετε εναντίον κάποιου φίλου σας ή του υπολογιστή και το πιο εντυπωσιακό στοιχείο του είναι το replay του κάθε πόντου μεγενθύνοντας την φάση γύρω από το καλάθι και σε αργή κίνηση. Φυσικό μπορείτε να βάλετε ότι είδους γκολ θέλετε, με όποιο φγούρα, πράγμα που δίνει ποικιλία και διάρκεια στο παιχνίδι. Το τρίποντο είναι πολύ ρεαλιστικά αλλά το δίποντο πολύ πιο σίγουρα. Αν και μπορείτε να επιλέξετε την δυσκολία από αρχάριο μέχρι επίπεδο NBA ο αντίπαλός σας παραμένει πολύ ικανός και σας κλέβει την μπάλα με εντυπωσιακή ευχέρεια ενώ εσείς δεν μπορείτε να



κάνετε το ίδιο. Ακόμο ο χειρισμός θέλει αρκετή ώρα για να τον συνηθίσετε ιδίως με την τοχύτητα του παιχνιδιού. Το άψογο gameplay πλαισιώνεται από πολύ καλή οπεικόνιση του χώρου, της κερκίδας, λεπτομέρεια γραφικών, τρομερή κίνηση και προσεγμένα χρώματα. Αν και δύο χρόνων παιχνίδι πολλοί φίλοι που δεν το πρόλαβαν τότε δεν πρέπει να το χάσουν ξανά.

KUNG FU WARRIOR

K

αλά beat'em up έχουν αρκετό καιρό να εμφανιστούν

στα 8-bit μηχανήματα αλλά το Kung fu warriors είναι ένα από τα πιο ωραία. Στηρίζεται πάλι σε μία ιστορία για Σαολιν αλλά θα μου επιτρέψετε να μην προσθέσω περισσότερα αφού το μανουάλ που συνόδευε την συλλογή ήταν γραμμένο στα Ισπανικά και δεν κατάφερα να καταλάβω πολ-

λά! Ένα είναι σίγουρο πάντως: χρειάζεται να αντιμετωπίσετε "ένα μάτσο" κακούς για να αποφασίσετε ότι είσαστε ο νικητής στο παιχνίδι. Και ξεκινάτε με μια πρακτική εξάσκηση στα τρία όπλα. Πρώτον τα γυμνά χέρια, είναι η βάση για να γίνεται ένας καλός μαχητής. Υστερα υπάρχει ένα κοντάρι που σας επιτρέπει να χτυπάτε τους αντιπάλους σας από μακριά και ένα ακόμα όπλο που είναι μάλλον δύο ξύλα (όχι δεν εννοώ τα βουντσάκι!). Το κακό είναι ότι η προπόνηση δεν σας βοηθάει να γίνετε δυνατότερος ή γρηγορότερος όπως μπορεί να φανταστήκατε, επιρρεασμένοι από το Ch. Ο Shaolin, αλλά απλώς σας δίνει την ευκαιρία να μάθετε τις κινήσεις. Υστερα έρχεται η



στιγμή να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους σας μέσα σε στατικές οθόνες. Αυτοί μπορεί να είναι ένας ή δύο και επιτίθενται ταυτόχρονα με γυμνά χέρια ή με τα όπλα που αναφέραμε. Έτσι το πιο αξιοθαύμαστο πράγμα σ' αυτό το παιχνίδι είναι το animation με τις πολλές κινήσεις που υπάρχουν ταυτόχρονα στην μνήμη του υπολογιστή. Τα γραφικά είναι σε χαμηλό mode ανάλυσης πράγμα που κάνει τα μετρίου μεγέθους sprites να δείχνουν περίεργα (φανταστείτε να είχατε κι εσείς μύτη φτιαγμένη από πιχελ χαμηλής ανάλυσης!). Ο ήχος είναι ικανοποιητικός και μην ξεχνάτε, όπως σε όλα τα beat'em up ο συνδυασμός κινήσεων θα σας δώσει την νίκη.

ASPAR

Να και ένα παιχνίδι άγνωστο στην Ελλάδα και αν σας μπερδεύει ο τίτλος είναι απλώς το όνομα ενός διάσημου οδηγού μοτοσυκλέτας. Πράγμα που σημαίνει ότι το game είναι ένας αγώνας με μηχανές και βλέπετε τον αγωνιστικό χώρο από πάνω. Πρόκειται για το παγκόσμιο πρωτάθλημα όπου ξεκινάτε με qualification και μέσα στον αγώνα τρέχετε με 200



χιλιόμετρα. Υπάρχουν 12 ακόμα οδηγοί να ξεπεράσετε αλλά προσοχή στις στροφές. Το καλό είναι όμως ότι μπορείτε να βγείτε από τον αγωνιστικό χώρο, να χτυπήσετε πάνω σε λάστιχα, μπάρες και θάμνους και να μην καταστραφείτε αλλά να βρείτε το κουράγιο και να συνεχίσετε τον αγώνα. Πολύ ρεαλιστικό και δίνει διάρκεια στο παιχνίδι. Στον αγώνα μπορείτε να πάρετε πόντους για να κερδίσετε το πρωτάθλημα μέχρι και αν τερματίσετε όγδοος (γενναιόδωροι οι Ισπανοί προγραμματιστές). Το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού είναι το gameplay αλλά και οι όμορφα animated και σχεδιασμένες μηχανές (ο συνάδελφος Σεργιάννης με πληροφόρησε ότι είναι των 80cc). Αν και δεν είναι πολλές οι φορές που έχουμε δει ένα τέτοιο παιχνίδι στον Amstrad θα θέλαμε μεγαλύτερο μέγεθος οθόνης και καλύτερο χειρισμό.

TENIS PROFESIONAL

Δεν έχω ξαναδεί ένα τόσο καλό τένις game στον Amstrad! Θυμίζει ή μάλλον είναι ένα Pro Tennis Tour στον δημοφιλή οκτάμπιτα. Κατ'αρχήν υπάρχουν άλες οι επιλογές ενός σωσταύ τένις από την ένταξη του ανάματάς σας, την λίστα με τους καλύτερους τενίστες, προπόνηση και ταυρνουά. Υπάρχει η πολύ καλή προσπάθεια να εμφανίζεται ένας κέρσορας



που σας δείχνει προς τα πού θα πάει η μπάλα σας. Πραγματικά καλό και ολοκληρωτικά ελεγχόμενο από εσάς. Το παιχνίδι περιλαμβάνει όλα τα πιθανά χτυπήματα και οι αντίπαλοί σας είναι αρκετά έξυπνοι αφού αμύνονται με διαφορετικές μπιλιές ανάλογα με την θέση σας. Υπάρχουν επτά ολόκληρα τουρνουά, και μπορείτε να αλλάξετε την σύνθεση του εδάφους πάνω στο οποίο θα παίξετε από χόρτο, χώμα ή συνθετικά και η δυνατότητα να επιλέξετε τον τύπο της ρακέτας που χρησιμοποιείτε ή τα αθλητικά παπούτσια. Η ακρίβεια που χρειάζεται για ένα χτύπημα μειώνει κάπως την αξία του γρήγορου χειρισμού αλλά δεν στερεί τίποτα από την αξία του παιχνιδιού. Δύο καλοσχεδιασμένα sprites που κινούνται κάπως περίεργα με σωστά διαλεγμένα χρώματα, γρήγορη μπάλα, κάνουν το παιχνίδι μια απαραίτητη αγορά.

MICHEL



Aυτό δεν είναι ακριβώς ένα παιχνίδι αλλά δύο! Το πρώτο είναι μια απλή πραπάνηση με μεγάλα SPRITES όπου ξεκινάτε κάνοντας εξάσκηση στις τρίπλες, συνεχίζετε στις χαμηλές πάσσες, στα πέναλτυ κτλ. Σαν παιχνίδι δεν λέει τίποτα αλλά έχει πολύ καλά γραφικά και μια άριστα digitised φωτογραφία του Michel. Τα ποδοσφαιράκι τώρα: χμμ... μοιάζει με Kick off αφού βλέπετε τον αγωνιστικό χώρο από πάνω. Όμως οι ομοιότητες σταματούν εδώ. Μπορείτε να έχετε την μπάλα στα πόδια σας και να κάνετε μια επίθεση χωρίς ο αντίπαλός σας να την κλέβει εύκολα, αλλά προσπαθήστε να δώσετε μια πάσσα και θα δείτε πόσο δύσκολο για μια ομάδα είναι να γίνει Ρεάλ! Εξάλλαυ στα πράσινο μόνιτορ είναι πραγματικά δύσκολο να βρείτε τους συμπαίκτες σας αλλά με μερικά βελάκια φαίνεται καθαρά το δικά σας ανθρωπάκι.

Το πρᾶβλημα λύνεται από τα μπάλικα χρώματα που χρησιμοποιούνται ενώ η ταχύτητα του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική άπως φυσικές είναι και οι διαστάσεις των sprites σε σχέση με τα γήπεδο.

Μπαρεί να μην είναι ότι καλύτερα θα μπορούσε αλλά τουλάχιστον τώρα ο CPC έχει ένα δεύτερο καλά ποδοσφαιράκι μετά το Microprose Soccer.

	BASKET MASTER	TENIS	ASPAR	MICHEL	KUNG FU WARRIORS
ΓΡΑΦΙΚΑ	85	88	82	79	81
ΚΙΝΗΣΗ	90	88	83	83	91
ΗΧΟΣ	88	85	88	67	67
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	81	84	77	80	93
ΠΛΟΚΗ	84	89	81	78	82
ΠΑΚΕΤΟ	75	75	75	75	75
ΑΝΤΟΧΗ	92	92	83	83	92
ΔΕΞΙΑ/ΤΙΜΗ	92	92	92	92	92
ΓΕΝΙΚΑ	88	87	82	78	84

TITΛΟΣ	DICK TRACY
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	4200
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

60 επίπεδα δράσης από τους σκοτεινούς και επικίνδυνους δρόμους της κινηματογραφικής ταινίας μας φέρνει αυτό το παιχνίδι που το περιμέναμε από την Disney Software αλλά μας ήρθε από την γαλλική Titus. Έχετε να αντιμετωπίσετε τους μεγάλους κακούς της ταινίας με γυμνά χέρια και όπλα αλλά η αναμέτρηση με αυτούς θα γίνει μετά από την νίκη σας πάνω σε πολλούς μπράβους. Οι εφημερίδες θα γράψουν τα κατορθώματά σας την επόμενη μέρα αλλά δεν ξέρω κατά πόσο θα σας ικανοποιήσει αυτή η μεταφορά. Διαβάστε λοιπόν για να μην κάνετε κανένα λάθος.

ΓΡΑΦΙΚΑ	39
ΚΙΝΗΣΗ	43
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	56
ΠΛΟΚΗ	69
ΠΑΚΕΤΟ	80
ΑΝΤΟΧΗ	69
ΑΞΙΑ - TIMH	56

ΓΕΝΙΚΑ 46

DICK TRACY



Στην ταινία θα μπαρούσαμε να πούμε ότι έφταιγε η Madonna, ολλά στην Amiga δεν υπάρχει κομίο δικαιοσύγίο να σώσει το παιχνίδι!

Πώς, δεν πιστεύετε ότι είναι ένο απαίσιο game; Καλά θα σας δώσω μερικά επιχειρήματα αφού σας πω μερικά λάγια για το gameplay: Κατ' ορχήν τα σενάριο ακολουθεί πιστά την υπόθεση της ταινίας όπου ο Dick μάχεται με κο-



καύς και αρχικακός που μπαίνουν και βγαίνουν από την φυλακή με άνεση αλλά μην περιμένετε να είναι και κάποιο σπουδαίο arcade adventure!

Είναι οπλώς ένο shoot'em up που δεν ολλάζει και παλύ στυλ πορόλο το επίπεδο που περνάτε.

Οποιος έχει δει την ταινία θα γνωρίζει ότι έχαν χρησιμοποιηθεί λίγο χρώμο και οι υπήρχε μια πρατίμηση στο κίτρινο.

Αυτό έγινε και στα παιχνίδια όπου το περισσότερο background και ο Dick είναι στο κίτρινο.

Ομως η τεχνική πλευρά του θέματος είναι εξοργιστική: χρησιμοποιούνται μόνο οκτώ (8) χρώματα στην οθόνη, πράγμα που δίνει μια εμφάνιση spectrum στο παιχνίδι!!! και φυσικά δεν ικονοποιεί τους χρήστες της Amiga.

Είπομε νο σεβαστούμε την εμφάνιση

του κινηματογραφικού Dick Tracy ολλά για χάρη των gamers θα έπρεπε νο χρησιμαπαιθούν τουλάχιστον τέσσερις αποχρώσεις του ίδιου χρώματος για νο έχουμε τελικά 32 στην οθάνη. Μου φαίνεται ότι η Titus βιάστηκε υπερβολικό νο τελειώσει τα παιχνίδια, για νο μην ξεφύγει από την πογκάσμια διαφημιστική καμπάνια που συνόδευε το έργο. Τα τεχνικά μειονεκτήματα συνεχίζαν με την έλλειψη scrolling παρόλο που οι οθόνες κλείνουν και ονοίγουν χωρίς καθυστέρηση ενώ υπάρχει κάπαιο εναχλητικά collision detection που μας έβλε μερικές φορές σε σκέψεις ον το παιχνίδι ήτον φτιαγμένο σε... Basic. Η ετοιρεία μας διοβεβοιώνει (στο πίσω μέρος του ποκέτου) ότι το animation είναι ομολά, ολλά το μοτάκιο μας είδον πολύ διοφορετικά πράγματα: ο Dick κινείται βέβοιο γρήγορο ολλά με λίγο frames και σπαστή κίνηση που κάνει οκάμο και τον χειρισμό δύσκολο.

Αφήστε που οι γροθιές σας δεν είναι κοθόλου πειστικές ενώ ότον χρησιμοποιείτε πιστάλι είναι σο νο ρίχνετε οκτίνες laser!

Το υπάλοιπα sprites βρίσκονται στο ίδιο χάλι με μέτριο μέγεθος και λίγο animation άταν εμφανίζονται το αυτοκίνητο. Ο ήχας είναι πολύ κολύτερος από την υπάλοιπη τεχνική, όχι τάσο στο εφφέ αλλά στην μουσική που έχει ένο άριστο θέμα από το έργο με πολύ κολή οπάδαση.

Οι στοτικές αθάνες και οι animated είναι αρκετά κολές αλλά δεν πρσασθύν στην οίσθηση του gameplay που είναι επονολαμβονόμενο και μερικές φορές γίνεται οκάμα και unplayable.

Κοι μην ξεχνάτε άλα αυτά δεν τα είπομε για την έκδοση του spectrum αλλά για την Amiga, πράγμα που σημαίνει...

ΤΙΤΛΟΣ	TARGHAN
HOUSE	SILMARILS
FORMAT	AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Πάλι Γαλλικό software, αλλά πρέπει να έχετε συνηθίσει πια. Είπαμε, ποιότητα, πρωτοτυπία και σωστός προγραμματισμός είναι τα κύρια χαρακτηριστικά του. Αλλά η κατασκευάστρια εταιρεία του Targhan έχει σαν γνώρισμα άλλα δύο βασικά στοιχεία: Τεράστια sprites και arcade adventure στοιχείο για όλους. Το συγκεκριμένο παιχνίδι απευθύνεται όμως σε "άγριους" gamers: ναι ένα φοβερό **Slash'n Beat'em up**.

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	78
ΠΑΚΕΤΟ	69
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	90
Γ Ε Ν Ι Κ Α	85

TARGHAN

Τα Targhan πάντα μου θυμίζει την επαχή των computer games πριν από τον ερχαμό του Shadow of the Beast. Και αυτό διότι τα γραφικά του παιχνιδιού είναι από τα καλύτερα που έχουν εμφανιστεί ποτέ στα 16-bit με backgrounds και χαρακτήρες που συναντάμε στα coin-op. Και μη μου πείτε ότι έχετε δει πατέ καλύτερα σχεδιασμένους αουραούς, με πια τέλεια διαλεγμένα χρώματα ή ατμόσφαιρα!

Η κινηματογραφική εμφάνιση του Targhan στις οθόνες των υπολογιστών άρχισε, με ένα κλασικό σενόριο: σε ένα χωριό γεννιέται ένα παιδάκι (βρέφας, μωράκι, μπέμπης ή αρχισυντάκτης) που είχε την ευτυχία να ανομαστεί Targhan,



τα απαία στην γλώσσα των πραγμάτων του σημαίνει "αυτός που θα επιστρέψει" (εξακαλουθώ να πρατιμώ τα Νίκας). Όπως σε όλα τα παιδιά έτσι και στον Targhan άρεσε να ακούει ταυς μύθους που ο μάγας Athena-an διηγόταν (αλλά έβρισκε και λίγα χρόνια να διαβόσει τα τεύχη του USER). Όταν πλέαν μεγάλωσε ο Targhan, ήρθε και η στιγμή να αντιμετωπίσει τον Evil One που μεταφράζεται σαν "Ο μεγάλας κακός με την τραμερή κακία!".

Έτσι ο ήρωας μας απαφασιστικό παίρνει τα πελώρια σπαθί του και απευθύνει τα τελευταία ηρωικά λόγια στους συγχωριανούς του: "νημ άτεφ ρίχως μέναε, νεδ αθ γήσβαρ" των απαίων τα βαθύ νόημα θα δείτε μόλις αναγραμματίσετε την πρόταση. Υστερα έφυγε για την ανατολή. Και εμείς μέيناμε με τα ένα χέρι στο joystick και τα άλλα στα σαύρικεν που βρίσκαυμε σταν δρόμο. Αν είσατε φίλος των Beat'em up και δεν έχετε τα πρόγραμμα τρέξετε να τα



αγαράσετε ή αλλάξετε τα όνομά σας σε... (ΛΟΓΟΚΡΙΘΗΚΕ).

(Ζητάυμε συγνώμη από τους αναγνώστες μας και υπασχόμαστε να μην ξαναγράψιμ κείμενα τα παιδί που κολλάει μπρίκια Σ.Αρ).

Η έκδοση για Amiga είναι άριστη με καταπληκτικά γραφικά, τεραστίου μεγέθους sprites και κίνηση στα βάθος με τα ροζ σύννεφα (θα βάλω τα κλάματα Σ.Αρ).

Τα animation είναι εξαιρετικό σε σχέση με τα μέγεθος ενώ υπάρχουν παλλές και φυσικές κινήσεις (σπαθιές πάνω κάτω, σκαρφάλωμα σε σχαινιά, άλματα) αλλά και οι αντίπαλοί σας (παλεμιστές ή τεράστια τέρατα) έχουν παλύ καλές κινήσεις, και οι περισσότερες συναδεύονται από ηχητικό εφέ. Ξεχωρίζει όμως, για την... Ελληνικότητά της, η κραυγή του Targhan "Αγιελλα", με το λόμδα τονισμένα βαριά. Κόπαιοι σπαρτικοί ήχοι πτηνών και α βηματισμός σας, όλα όψογα digitised, τανίζουν τον ρεαλισμό.



Μόνα τεχνικό ελλότωμα είναι η έλλειψη scrolling αλλά οι αθόνες εμφανίζονται γρήγα. Α ναι, υπάρχει και κόπαιο disk swapping παρόλα που τα game είναι μόνα μία δισκέτα. Ο χειρισμός είναι όψαγος και τα σύναλο θα ικαναπαιήσει ταυς φίλαυς ται είδαυς.

Reviews

TITΛΟΣ	ONSLAUGHT
HOUSE	HEWSON
FORMAT	AMIGA, ST, PC
TIMH	4000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE



**Βάρβαροι
πολεμιστές
υπήρξαν**

πολλοί. Μερικοί είχαν την
τυχη να γίνουν computer
games και η Hewson δεν
αρνήθηκε ποτέ την
βοήθειά της σε αυτό τον
τομέα.

Είχε δείξει πάντα μια
προτίμηση σ'αυτού του
ειδους τα games
(θυμηθείτε και το άριστο
Stormlord) ενώ ξέρει να
ντύνει τα παιχνίδια του
ειδους με ποιότητα αλλά
και την σχετική
πρωτοτυπία μαζί με
λαμπερά γραφικά. Ακόμα
και θεούς έχει επικαλεστεί
η εταιρεία για να
εμπλουτίσει το gameplay...

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	94
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	86
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	80

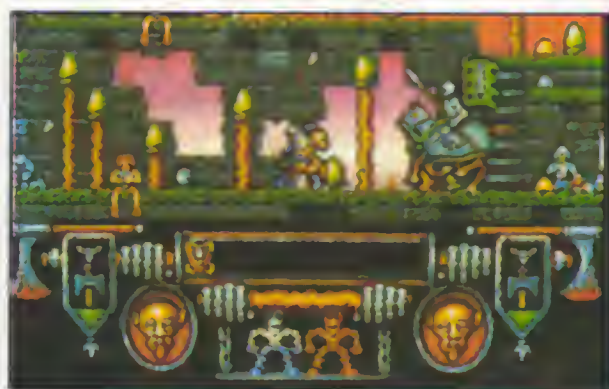
ΓΕΝΙΚΑ 72

ONSLAUGHT



Η χώρα του
Gargore είναι
ένα σύνολο από
αντιμαχόμενα βασι-
λεια που τα καθένα δια-
θέτει τον δικό του στρατό.
Παρόλα ταύτα ακόμα και τα δυνατότερα
βασιλεια φοβούνται τους "fanatics" δηλα-
δή τους τραμεραούς μανιακούς μαναχι-
κάους πολεμιστές που ζουν μόνο για την
μάχη και την κατάκτη-
ση και α κόσμας τους
θυμώται για τα τραμερό
καταρνώματα και τις
υπερφυσικές πράξεις
τους! Σ'αυτό τα παιχνί-
δι παίρνεται τον ρόλο
ενός μανιακού παλεμι-
στή με μαγικές δυνά-
μεις και την δύναμη
ενός ολόκληρου στρα-
τού. Αυτό που ακαλα-
θεί είναι η πρώτη εισα-
γωγική αθόνη, εξαιρετι-
κό εντυπωσιακή και τα
αρχικό μεναύ που σας
επιτρέπει να καθαρίσετε αν παίζετε με
joystick ή πλήκτρα, το επίπεδο δυσκο-
λίας ανάμεσα σε δύο, αν θα υπάρχουν
ηχητικά εφέ ή μουσική. Τέλος επιλέγετε
την κατάσταση του χειρισμαύ μέσα στα
παιχνίδι δηλαδή σε TUTOR μαζεύετε από
τα δρόμα, χρησιμαπαιείτε τα αντικείμενα
αυτόματα αλλά δεν έχετε ελπίδες να
μπείτε στα Hi Score. Στα Assist mode
διαλέγετε τα αντικείμενα ελεύθερα για
να τα χρησιμαπαιήσετε αλλά τα μαζεύετε
με δική σας πρωταβαυλία. Στα Human
mode τα κάνετε όλα μόνα σας... Το παι-
χνίδι είναι ένα μείγμα arcade shoot'em up
δράσης με left to right platform επίπεδα! Αυτό γίνεται με τον εξής απλό τρόπο: τα
παιχνίδι περιλαμβάνει και κόπαια
adventure αφού ξεκινάτε από έναν χώρ-
τη και διαλέγετε σε πιά βασιλεια θα επιτε-
θείτε. Αυτό είναι τα ένα μέρας του παι-
χνιδιού. Τα άλλα δύο επίπε-
δα είναι μία μαναμαχία με
τον στρατηγό του βασιλείου,
που είναι ένα περίεργα αν με
μεγάλο κεφάλι και τέσσερα μα-
κραυλό χέρια που ρίχνουν βαλές.
Τα καταπληκτικότερα είναι βέ-
βαια τα Left to right scrolling επί-
πεδα όπου σαν ιδιαίτερα καλο-
σχεδιασμένα sprite με άρι-

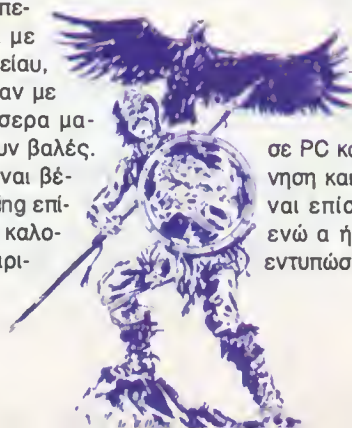
στα animation αντιμετωπίζετε δεκάδες
εχθρούς μεγάλης παικίλιας που μας ανα-
γκάζει να ξανασκευαύμε τις δυνατότη-
τες των συμβατών. Η έκταση του παιχνι-
διού είναι πραγματικό μεγάλη με παλλές
παλλές μάχες και αμέτρητους στραταύς
μέχρι να καταλάβετε την εχθρική θέση.
Τα όπλα που έχετε στην διάθεσή σας εί-
ναι ένα ρόπαλα, τα άλμα σας και αι μαγι-
κές σας δυνάμεις που αναπνέουν τους



εχθρούς σας όταν χρησιμαπαιείτε κόπαια
περγαμνή. Τα εχθρικά sprites έχουν
μαρφές και δυνάμεις όπως περιγράφω-
νται στα αναλυκτότατο manual, μάγων,
ιππατών, ραπαλοφόρων, παλεμιστών με
δόρατα, αλλά και καζόνια με καφτό λάδι



και κανόνια... Τα γραφικό του παιχνιδιού
είναι κάτι τα εξωπραγματικό! ΣΕ CGA η
εμφάνιση του παιχνιδιού ΜΟΙΑΖΕΙ ΜΕ
EGA ενώ υποστηρίζεται
και η VGA. Όμως τα πα
εντυπωσιακό είναι τα
animation που για πρώ-
τη φορά είναι τόσο καλό
σε PC και γεμίζει την αθόνη με κί-
νηση και εκρήξεις. Τα scrolling εί-
ναι επίσης άριστα και γρήγαρα
ενώ α ήχος μας άφησε όριστες
εντυπώσεις.



SCHWARZENEGGER

TOTAL RECALL

The Ocean logo, featuring the word "ocean" in a stylized, metallic, 3D font. Above the letters is a graphic of a rising sun or star with a blue sphere and a red trail.

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ

Greek SOFTWARE

ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΝΗΣΩΝ 28

ΤΗΛ. (01) 6443759, 6448503 - FAX (01)-6442412

Μπορεί τα μέχρι στιγμής παιχνίδια που έχουν διγεί -σε cartridges- για το νέο μηχάνημα της Amstrad και την παιχνιδιομηχανή GX-4000 να είναι μάλλον μέτρια έως άσχημα ή απλές μεταφορές από το παιχνίδι στην δισκέττα. όμως τα δύο games που φιλοξενούμε σήμερα κάνουν χρήση των νέων δυνατοτήτων αυτών των μηχανημάτων. Και τα δύο μάλιστα είναι συνέχειες πετυχημένων εμπορικά και ποιοτικά games:

GAMES ΚΑΙ GX-4000

C R A Z Y C A R S

TITΛΟΣ	CRAZY CARS
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	12.000
TEST	CPC PLUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Aυτό το παιχνίδι ήταν ένα από το ωραιότερα που έχουν εμφανιστεί από τεχνικής απόψε στους CPC και η Titus δεν έχασε την ευκαιρία να δείξει ότι η Γαλική ποιότητα μπορεί να εγκλωβιστεί μέσα σε ένα cartridge. Ας δούμε όμως την υπόθεση: Αυτή τη φορά βρισκεστε στο τιμόνι μίας Ferrari F40 και σε μια όνιση μόχη ενόντιο στον χρόνο για να συλλοβετε τους κλέφτες ενός ουτακινήτου. Για την ακρίβεια

πρόκειται για ολόκληρη σημορία η οποία οπατελείται από διευθορμένους οστυναμικούς. Καθώς αρχίζετε το ξεφρενο κυνηγητό μέσο σε τέασερεις Βορειομερικάνικες παλιτείες κόποιοι τίμιοι οστυνομικοί οι οπαίαι δεν πιστεύουν εσάς προσποθούν να σας κλείσσουν τον δρόμο με τα περιπολικό (ιδίως όταν περνόντε οπό την περιοχή τους με 320 χιλιόμετρο...) Ποτώντος ένα κουμπόκι στο joyrad μπορείτε να δείτε τον χόρτη της περιοχής και την θέση σας έτσι ώστε να κανανίαετε την πορεία σας. Τα ωροία είναι ότι οι ουτακινήτοδραμοι που εμφονίζονται στους χάρτες είναι αι αληθινοί που υπάρχουν στις Ηνωμένες Παλιτείες! Προσέξτε, ο συντομότερας δρόμας δεν είναι πάντο και ο πιο εύκολος οφού εκεί παρομανεύουν αι περισσότεροι αατυναμικά. Ευτυχώς ένα ροντόρ σας δείχνει πω βρίσκαντοι οι περιπόλοι. Μόλις ξεκινήσει τα παιχνίδι ο χρόνος αρχίζει την

χνιδιού είναι στα επίπεδα του Fire and forget II: κοτοπληκτικό γραφικό με παλλό χρώμοτο στον ουρονό και σε μεσείο ονόλυση με 32 χρώμοτα συνολικό στην αθόνη (16 για τα sprites και 16 για το background). Το ουτοκίνητα που ελέγχετε είναι ένα μεγάλη sprite με κολό και πλούσιο animation. Στο ίδια επίπεδα είναι και τα αντίπολα ουτακίνητο ενώ το υπόλοιπο background είναι μάλλον φτωχό σε απεικόνιση, κίνηση και χρώμοτο.

Ικανοποιητικό είναι το full screen μέγεθος των ατοτικών αθονών αλλό η ταχύτητα και τα gameplay δεν είναι κανό να σας κροπήσουν πολλές ώρες ατο μόνιταρ παρόλα πω ο stereo ήχας είναι καλός.

Είναι φονερό ότι χρησιμοποιήθηκε ακριβώς ο ίδιος source code για το δύο ουτά παιχνίδι. Να υπενθυμίσουμε εδώ ότι το ίδιο cartridge μπαρεί να χρησιμοποιηθεί από την καναόλα GX-4000 και από τον CPC PLUS.



οντίστροφη μέτρηση και ότον φτόσει στο μηδέν χόνετε μίο ζωη. Ο χειρισμός περιλομβάνει επιτάχυνση, φρένα, δύο ταχύτητες με ορκετό μεγόλη ταχύτητα και αμεσότητα οπόκρισης αι αποίες όμως δεν θα σας αωζαυν πάντο οπό την σύγκρουση και κοτοστροφή πόνω σε ουτοκίνητο, ή χτυπήμοτο σε στύλους και δέντρο. Η τεχνική πλευρά του ποι-

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	78
ΗΧΟΣ	73
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	83
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	77
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	59
Γ Ε Ν Ι Κ Α	78

TITΛΟΣ	FIRE AND FORGET II
HOUSE	TITUS
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	12.000
TEST	AMSTRAD PLUS
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

FIRE FORGET II

Η τρίτη διεθνής Διάσκεψη Ειρήνης πρόκειται να γίνει φέτος στην Mega-polis (όπως λέει τουλάχιστον το σενάριο του παιχνιδιού). Παρόλα ταύτα οι αρχές ανησυχούν καθώς έχουν ειδοποιηθεί ότι μια επικίνδυνη ομάδα τρομοκρατών κατευθύνεται προς την πόλη με σκοπό να την καταστρέψει και να σκοτώσει συνέδρους και διομηχάνους, που έχουν μαζευτεί για την διάσκεψη. Για μια ακόμα φορά είσατε οι τελευταία ελπίδα της κυβέρνησης. Οδηγώντας το Thunder Master II, υπάρχει λίγος χρόνος για να δράσετε καθώς οι τρομοκράτες πλησιάζουν ταχύτατα την πόλη. Ας ρίξουμε μια ματιά όμως πρώτο απ'όλα στο σκάφος σας. Αποτελεί μια θελιωμένη μορφή του σκάφους που είχαμε στο πρώτο παιχνίδι με... Α, ναι είναι αυτοκίνητο κατ'αρχήν που έχει μεγάλη ιπποδύναμη, τρομερή ταχύτητα, ευελιξία, ένα όπλο που ρίχνει σφαίρες πολυβόλου, και πυραύλους που χτυπούν τον κοντινότερο εχθρικό στόχο. Μια ευχάριστη προσθήκη είναι αυτή που σας επιτρέπει να μεταμορφωθείτε σε ιπτάμενο όχημα για μερικά δευτεροπλεπτα και να αντιμετωπίσετε επικίνδυνους αντιπάλους. Τα εχθρικά sprites είναι μοτοσυκλέτες, αυτοκίνητα, τζιπ, τανκς και νάρκες αλλά αυτά είναι μόνο τα συνοδευτικά των μεγάλων οχημάτων που στο τέλος κάθε επιπέδου μετα-

φέρει το πυρηνικό θλήμο που θα πλήξει την πόλη. Εδώ χρειάζεται προσοχή αλλά και πολλά χτυπήματα για να καταστρέψετε το μεγάλο sprite. Υπάρχει χρονικός περιορισμός για να περάσετε κάθε επίπεδο και το κακό είναι ότι αν χάσετε μια ζωή αρχίζετε πάλι από την αρχή του επιπέδου. Ευτυχώς υπάρχουν πολλές ζωές για να προχωρήσετε, αν είσατε προσεκτικοί στο παιχνίδι.

Ο χειρισμός μέσα από τα joypads



δεν είναι άσχημος, με την προϋπόθεση ότι έχετε συνηθίσει, αλλά αν βάλετε ένα πραγματικό Joystick θα δείτε μεγάλη διαφορά σε οπόκριση και κυρίως ακρίβεια των κινήσεων. Τρέχοντας στον δρόμο μπορείτε και πρέπει να συλλέγετε κάποια bonus αντικείμενα όπως κουτιά κηροζίνης (κόκινου χρώματος) που σας επιτρέπουν να αυξήσετε τον χρόνο πτήσης, θαρέλια καυσίμων (μπλε), πυραύλους και αν είσατε τόσο τυχεροί μερικές ζωές. Στα όργανα που υπάρχουν στην οθόνη μπορείτε ανά πάσα στιγμή να δείτε την απόσταση που σας χωρίζει από το μεγάλο όπλο των τρομοκρατών, τους πόντους, τις ζωές που έχετε μαζέψει καταστρέφοντας τα εχθρικά σκάφη, διά-

φορα μηνύματα που πιθανόν εμφανίζονται, τα καύσιμα και την κηροζίνη που σας απομένει μοζί με την ταχύτητά σας. Υπάρχουν συνολικά 48 διαφορετικά είδη οχημάτων που θα τα αντιμετωπίσετε περνώντας τα διάφορα επίπεδα.

Το γραφικά του παιχνιδιού απέσπασαν αμέσως την προσοχή μας: Γίνεται πραγματικά χρήση των EXTRA δυνατοτήτων των νέων μηχανημάτων κυρίως στα backgrounds. Χρησιμοποιούνται 32 χρώματα στην οθόνη δίνοντας σαν αποτέλεσμα μερικά καταπληκτικά γραφικά με πολλές σκάλες στον ουρανό και καλά σχεδιασμένα sprites.

Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο σε mode χαμηλής ανάλυσης και αυτό που δεν μας ικανοποίησε είναι η ταχύτητα του παιχνιδιού και το μικρό mask οθόνης μέσα στο οποίο βλέπουμε την δράση.

Ευτυχώς οι στατικές οθόνες είναι full screen -κάτι που γίνεται για πρώτη φορά στους CPC-. Η μεγένθυση είναι σχετικά φυσική αλλά πολλά sprites δεν είναι ευδιάκριτα. Ο ήχος έχει μερικά καλά εφέ χωρίς να είναι τίποτα το ιδιαίτερο.

Περισσότερο όμως μας απογοήτευσε το gameplay που είναι τελικά επαναλαμβανόμενο ενώ το τεχνικό μέρος είναι καλό.



ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΚΙΝΗΣΗ	77
ΗΧΟΣ	75
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	89
ΠΛΟΚΗ	80
ΠΑΚΕΤΟ	95
ΑΝΤΟΧΗ	80
ΑΞΙΑ - TIMH	60
Γ Ε Ν Ι Κ Α	79

COLUMNS

Από τότε μου δημιουργήθηκε το Tetris και μετό, ακολούθησαν παλλό Tetris-clones. Σε άλλο έπεφταν διάφορα γεωμετρικό σχήματα, ενώ σε άλλα καπέλα ή φατσούλες!!! Σε αυ-

TITΛΟΣ	COLUMNS
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
TIMH	10.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB



ταφέρεται και γερμίζει το πηγάδι μέχρι πάνω τότε... Game Over. Τα παιχνίδια έχει δύο παραλλαγές: Η πρώτη είναι πονομαϊάτυπη με αυτή των arcades ενώ η δεύτερη ανομοζείται Flash Columns και είναι το ίδιο οκριβώς παιχνίδι με μάνη διαφορά την ύπαρξη ενός χρονόμετρου και χρονομετρώει την ώρα που χρειάζεστε για να κόνετε ένα πετρώδι και ονασβαβύνει, να εξαφανιστεί. Και στις δυα εκδόσεις υπόρχει επιλογή του επίπεδου δυσκαλίας καθώς και τρια παλύ ωροία μουσικό θέματα για να διαλέξετε. Σημαντικά χοροκτηριστικό όμως είναι η δυνατότητα διπλού παιχνιδιού, απότε και οι αθόνη χωρίζεται στα δυα, επιτρέπαντος σε εσός και έναν φιλά σας να παίξετε ταυτόχρονα και με έμμεσα συναγωνιστικά. Τα γραφικό είναι παλύ απλό και α ήχας είναι άμαρφας ενώ η κίνηση δεν είναι στα γνωστά επίπεδα. Τα ότι δεν υπόρχει ομαλότατη κίνηση όμως, δεν μπαράυμε να πούμε ότι οφαιρεί και πολλό λόγω οκριβώς της ιδιαιτεράτητας των παλιν παιχνιδιών. Σε ένα γενικό συμπέροσμα μπαράυμε να πούμε ότι είναι ένα παιχνίδι που χωρίς να βασίζεται στα εντυπωσιακό γραφικό, ήχα και κίνηση καταρθώνει να γίνεται τραμερά εθιστικό. Αν είστε λότερις όμως μάνη των shoot'em'ups τότε πρασέξτε! ή θα σας αρέσει ή θα σας πσάσει το νεύρα...

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	97
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	65
Γ Ε Ν Ι Κ Α	97

ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	60
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	97
ΑΞΙΑ /ΤΙΜΗ	65

ГЕНІКА 97

Συνήθως σε αυτή την στήλη, κάθε μήνα μας απασχολούνε παιχνίδι που έγινον γνωστό στις αίθουσες των arcades.

Τα ίδια και αυτό τον μήνα, μόνα παυ τα παιχνιδι
 δεν θα μας "απασχολήσει" αλλά θα μας "βασανήσει". Καταλό-
 βατε φυσικό ότι πρόκειται για μιο πιστή μεταφορά ταυ ομόνυ-
 μαυ coin'op. Και άταν λέμε πιστή τα ενναούμε.

Ούτε επίπεδο δυ-
σκαλίας, ούτε
sounds και color
tests ούτε τίποτα!!!

Θο πρέπει και
εδώ να ἐλέγξετε
ένα μικρό kiwi* με
απασταλή να σώσε-
τε παλλό ὄλλο μι-
κρό kiwis παυ εἶναι
αιχμὸλῳτα σε διό-
φορο σημεῖα των επ
και ὠρᾶκία που εμ
των ὅτον τρώτε του

Τα γραφικά των sprites θυμίζουν άλλες επαχές (βλέπε spectrum), με απακαρύφωμα τα back-ground που πρέπει στα

σίγαυρα νο είναι
digitized από
σκίτσα παιδιών
νηπιογωγίαυ
(ταυβλόκια, σπι-
τάκια κλπ).

Όσα για την
κίνηση... όλα κα-

λό και ωροίο
εκτός εόν βρί-
σκονται πόρα
παλό spri-tes
στην αθόνη
απότε κοι τα
ποιχνίδι γίνεται
απεξεεελπιιστι-
κασααά σοσαορο

Σε γενικές γραμμές μπαράουμε να πούμε ότι έχαυμε στα χέρια μας όχι μια κακή μετατροπή ενός καλού coin'op αλλά μίό μετοτροπή ενός κακού arcade.

Ένα παιχνίδι που απευθύνεται μόνο σε αυτούς που ταυς
άρεσε τα κοίτ'ορ (υπάρχει κανένας;...)

*Kiwi, (εκτός από μόρκα γνωσταύ στίλβωτικαύ ποπαυταιών), είναι και κόπι μικρά και συμπαθητικά παυλόκια παυ αν τα ήξεραν ότι έγινον τέταια παυχινιδι, θα είχαν ταυπηήσει ταυς υπευθυσταυς παυρομοτυπιστές μέχρι θανότου.

ΤΙΤΛΟΣ	THE NEW ZEALAND STORY
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
ΤΙΜΗ	10.000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB



ΓΡΑΦΙΚΑ	70
ΚΙΝΗΣΗ	70
ΗΧΟΣ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	70
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	40

Г Е Н І К А 69

ATHENS CLUB

ΕΦΤΑΣΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗΝ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ COIN-OP ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ
Η SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ΘΑ ΣΑΣ ΣΥΝΑΡΠΑΞΕΙ ΑΦΗΝΟΝΤΑΣ ΣΑΣ ΑΦΩΝΟΥΣ ΜΕ ΤΗΝ ΑΠΙΘΑΝΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΟΝ ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΟ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΗΧΟ ΤΟ ΠΡΩΤΟΠΟΡΕΙΑΚΟ ΤΗΛΕΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΟ ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΝΑ ΓΙΝΕΙ ΕΝΑ 16-BIT COMPUTER ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΙ ΑΠΟ ΑΥΤΗΝ ΤΗΝ AMIGA ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUTER GAMES Η ΣΥΝΔΕΣΗ ΤΗΣ ΕΙΝΑΙ ΔΥΝΑΤΗ ΣΤΗΝ TV ΣΤΟ MONITOR ΚΑΙ ΣΕ COIN-OP ΚΟΝΣΟΛΑ
Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΕΦΤΑΣΕ ΛΕΓΕΤΑΙ MEGA DRIVE ΚΑΙ ΕΙΝΑΙ 16-BIT
Η ΝΕΑ ΑΝΤΙΛΗΨΗ ΣΤΟ GAMEPLAY

ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ ΣΕ ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ (ΤΕΧΝΙΚΗ & SOFTWARE) Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES ΚΑΙ CATRIDGES

ΕΤΣΙ ΣΤΟ **ATHENS CLUB** ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ AMIGA 500 ΣΕ ΤΙΜΗ ΕΚΠΛΗΞΗ ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ (JOYSTICKS, GENLOCK, SYNCRO-EXPRESS, ACTION REPLAY, ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ ΜΝΗΜΗΣ, DRIVES Κ.Λ.Π.) ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ ΚΟΝΣΟΛΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ (PC ENGINE SEGA MEGA DRIVE 16 BIT ATARI 2600 GAME BOY NEO GEO Κ.Α.)

GAMES ΓΙΑ AMIGA 500

FINAL WHISTLE
LUPO ALBERTO
SPEED BALL II
DRAGON LAIR II
BOMB JACK II
CAR VAP
HORROR ZOMBIES
POP UP
MIG - 29
MUDS
BADLANOS PETE

ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

SUPER FAMICOM GAMES

FINAL FIGHT
PILOT WINGS
SC ULTIMATE
ACTRAISER
Z-ZERO
GRADIUS III

GAME GEAR GAMES

WONDER BOY
COLUMNS
MONACO GP
G-LOCK

ΚΑΙ ΑΛΛΑ

CATRIDGES ΓΙΑ MEGA DRIVE

GOLDEN AXE
SUPER G.P. MONACO
BATMAN
MOON WALKER
PHELIOS
ESWAT
KLAX
COLUMNS
SUPER BASKETBALL
SUPER SHINOBI
D.J. BOY
SHADOW DANCER
STRIDER
MICKEY MOUSE
ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΛΛΑ

ATHENS CLUB ΕΙΣΑΓΩΓΕΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΕΙΕΣ SOFTWARE HARDWARE
Π Ω Λ Η Σ Η Χ Ο Ν Δ Ρ Ι Κ Η - Λ Ι Α Ν Ι Κ Η
ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 (ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ ΤΡΟΠΙΚΑΛ) 176-73
ΚΑΛΛΙΘΕΑ, ΤΗΛ: 95.96.691 FAX: 95.96.691



SUPER CARS



Αυτοκίνητα νέοι, πολλαίς

ήσστες και δυνατότητα να αγοράζετε πιο εξελιγμένα αυτοκίνητα μετά από κάθε σας νίκη. Ναι είναι ίσως κάτι το συνηθισμένο τώρα για αλλά δεν συνέβαινε το ίδιο και την εποχή που το παιχνίδι αυτό εμφανίστηκε στους δεκαεξάμηνιτους, πριν από έναν χρόνο περίπου. Βέβαια δεν μπορούμε να κάνουμε σύγκριση με την έκδοση για Amiga, μιλώντας για τον Amstrad αφού ακόμα και ο Atari βρισκόταν στο συγκεκριμένο παιχνίδι πολύ μακριά στην τεχνική αλλά και άποψη gameplay. Το μόνο που μπορούμε να ελπίζουμε (αλλά και απαιτούμε) από την έκδοση για CPC είναι να είναι αρκετά -ανεκτά- playable to game.

ΤΙΤΛΟΣ	SUPER CARS
HOUSE	GREMLIN HOUSE
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	3100
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή: Ξεκινάτε με το ποσό των 5000 πράγμα που δεν σας δίνει και πολλά περιθώρια για την επι-

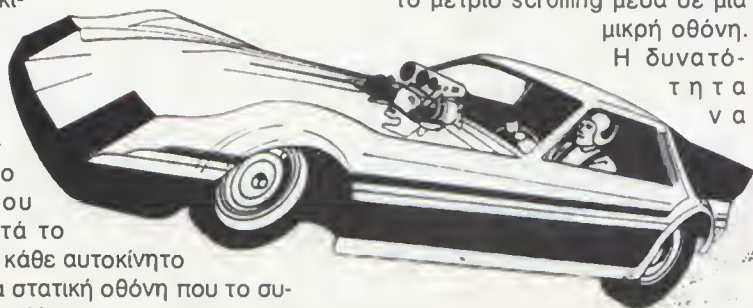
λογή αυτοκινήτων ή του που θα κάνετε χρησιμοποιώντας το άσπρο χέρι που αντικαθιστά το mouse. Το κάθε αυτοκίνητο έχει και μία στατική οθόνη που το συνοδεύει με όλα τα χαρακτηριστικά του. Φυσικά όλα τα αυτοκίνητα είναι υποθετικές κατασκευές.

Όταν θα χρειαστεί να πουλήσετε ή να αγοράσετε κάποιο αυτοκίνητο μπειτε στο Sales Office. Εκεί είναι ένας επιχειρηματίας που δεν έχει όρεξη να χάνει τον χρόνο ή τα χρήματά του και δεν καταλαβαίνει από συναισθηματισμούς. Να είσαστε απλοί αλλά και μερικές σωστές κουβέντες μπορεί να κατεβάσουν την τιμή.

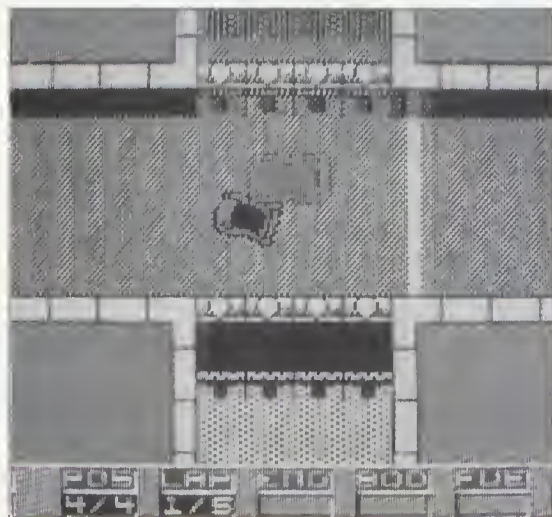
Πρωτού περάσουμε στον αγώνα να προσθέσουμε πως υπάρχει και το garage όπου μπορείτε να αγοράσετε εξτρα αντικείμενα για να σας κάνουν πιο γρήγορο, με μεγαλύτερη επιτάχυνση ή σταθερότητα και πυραύλους προς ή πίσω για να καταστρέψετε τους αντιπάλους σας. Τα περισσότερα από αυτά στοιχίζουν πολύ και είναι μίας μόνο χρήσης. Ο χειρισμός του παιχνιδιού μπορεί να σας ξενίσει λίγο αφού πρέπει να έχετε διαρκώς πατημένο το fire και κινείστε γύρω από έναν σταθερό άξονα κάνοντας αριστερά-δεξιά το joystick. Μέσα στο παιχνίδι όμως με τους δρόμους που είναι αρκετά πλατείς, τις μέτριες στροφές και κάποια εξάσκηση δεν θα έχετε προβλήματα. Μερικοί δείκτες σας υπενθυμίζουν διαρκώς την κατάσταση των καυσίμων,

του αμαξώματος και της μηχανής. Στον Amstrad όλα είναι καλά αν εξαιρέσουμε τα ιδιαίτερα τετραγωνισμένα αυτοκίνητα, την αργή κίνηση και το μέτριο scrolling μέσα σε μια μικρή οθόνη.

Η δυνατότητα να



παίζουν δύο παίκτες ταυτόχρονα κάνει το gameplay πιο διασκεδαστικό αλλά ακόμα και ο ήχος είναι μέτριος. Θα πρότεινα πάντως μια δοκιμή για χάρη του εθιστικού gameplay.



ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	77
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - ΤΙΜΗ	88

Γ Ε Ν Ι Κ Α 85

LOTUS TURBO CHALLENGE

Αφού κατέπληξε με την επίδοσή του στην Amiga, τα Lotus Challenge ήταν φυσικό να εμφανιστεί και στους υπολοίπους υπολογιστές και βέβαια στους CPC.

Το gameplay έχει διατηρήσει όλα τα στοιχεία που τα έκαναν πρωτότυπα και ανεπανάληπτο στην Amiga: υπάρχει η δυνατότητα να παίξουν και δύο παίκτες ταυτόχρονα χωρίζοντας την οθόνη στην μέση! Μπορείτε ακόμα να διαλέξετε το μουσικό θέμα που θα συναδεύει τον αγώνα, τον αριθμό των gran pri που χρειάζονται για να αλακληρωθεί το πρωτάθλημα και αν ο έλεγχος των ταχυτήτων θα γίνεται μέσω του joystick ή θα ρυθμίζεται αυτόματα από το computer ανάλογα με τις στροφές του κινητήρα.



Ο χώρος της δράσης τώρα περιλαμβάνει παλλές χώρες με αυξανόμενη δυσκαλία που δημιουργείται από στροφές, έργα στους δρόμους, σήματα, πέτρες και βράχια, ενώ όσο περνάτε γύρους, τόσο αυξάνονται τα μέγεθος της πίστας με απατέλεσμα κάποια στιγμή να κινδυνεύετε να μείνετε από καύσιμα. Αλλά γι' αυτό τον λόγο υπάρχουν τα pits. Μπαίνοντας εκεί με κάποια δυσκαλία στην αρχή αυξάνονται τα καύσιμά σας ανάλογα με τον χρόνο στάθμευσής σας. Όσα εσείς βρίσκεστε εκεί βέβαια ο αγώνας συνεχίζεται...

Τα γραφικά ακολουθούν την νέα πολιτική της Gremlin με μεσαίο mode

ανάλυσης, λίγα χρώματα αλλά μεγάλη λεπταμέρεια στα sprites. Η ταχύτητα κίνησης μέσα στα εξαιρετικά solid vector γραφικά, είναι παλύ γρήγορη και χωρίς τεχνικά προβλήματα, ούτε στην μεγένθυση παρόλο που κινούνται στην οθόνη δέκα άριστα sprites.

Τα background φαίνεται να κινείται παράλληλα, και ο ήχος είναι πολύ καλός. Μόνο μειονέκτημα θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι η αίσθησή του χειρισμού και η απόκρισή του ενώ είναι ικανοποιητική δεν είναι αυτή που θα θέλαμε.

Κατά τ' άλλα είναι μία άριστη μεταφορά από ένα άριστα 16-bit game.

ΤΙΤΛΟΣ	LOTUS ESPRIT
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA, ST, CPC
TIMH	3100
TEST	AMSTRAD 6128
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ΓΡΑΦΙΚΑ	84
ΚΙΝΗΣΗ	87
ΗΧΟΣ	82
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	77
ΠΑΚΕΤΟ	89
ΑΝΤΟΧΗ	88
ΑΞΙΑ - TIMH	88
ΓΕΝΙΚΑ	85

OPERATION STEALTH

Συμβατοί και adventures, τίποτα που να μην το ξέρουμε. Η τουλάχιστον έτσι νομίζαμε. Γιατί, αυτή η μεταφορά από τους άλλους δεκαεξάμπιτους, και διατηρεί τον νέο τρόπο χειρισμού, και το σενάριο που έκανε το παιχνίδι να ξεχωρίζει. Είσατε ο μοναδικός πράκτορας John Glames, που πρέπει όχι μόνο να ανακαλύψει που βρίσκεται το κλεμμένο Stealth, αλλά και να φτάσει ως εκεί για να το καταστρέψει. Οι λιγοστές πρώτες πληροφορίες, σας στέλνουν να ξεκινήσετε την έρευνά σας από την Santa



Paragua, μια Λατινική Δημοκρατία, όπου η ζωή σας δεν έχει και μεγάλη αξία. Στο αεροδρόμιο, άγνωστος μεταξύ αγνώστων, βρίσκετε ένα κέρμα, με το οποίο αγοράζετε εφημερίδα. Με τις πληροφορίες που περιέχει, κατασκευάζετε το σωστό πλαστό διαβατήριο και περνάτε ελεύθερα. Φροντίστε να πάρετε ύστερα την σωστή βαλίτσα πρώτου... όμως αυτό το σενάριο μας θυμίζει Amiga, ή και Atari! Ναι αγαπητοί μου, ναι, το παιχνίδι είναι ολόιδιο με την έκδοση για Amiga, στον

τομέα της υπόθεσης, και λύνεται με τον ίδιο τρόπο ενώ δεν μπορούμε να πούμε το ίδιο και για τον χειρισμό, που στα PC's είναι μπερδεμένος εξαιτίας των πολλών πλήκτρων που υπάρχουν, και θα απογοητευθούν οι καινούργιοι φίλοι των adventures.

Τα γραφικά από EGA και πάνω είναι πολύ καλά, ενώ η ταχύτητα και το animation, προσθέτουν ρεαλισμό και playability. Ο ήχος βέβαια, είναι απογοητευτικός.

ΤΙΤΛΟΣ	OPERATION STEALTH
HOUSE	DELFIN
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	5.500
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	79
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	77
ΠΛΟΚΗ	92
ΠΑΚΕΤΟ	83
ΑΝΤΟΧΗ	91
ΑΞΙΑ - TIMH	88
ΓΕΝΙΚΑ	88

TIPS 'N' TRICKS



Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε τα εμπόδια και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορείτε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή. Στείλτε οτιδήποτε "κόλπα" ξέρετε και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν τα καλύτερα και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται από εσάς τους ίδιους!

Η διεύθυνση μας είναι:
NEA ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ
Για τη στήλη
"TIPS 'N' TRICKS"

ATARI ST

Το παρακάτω tip (τι tip δηλαδή, ολόκληρη λύση να πούμε καλύτερα!), προέρχονται από τον φίλο μας Αρης Μπιτζίοπουλο από την ωραία Λέσβο.



MEAN STREETS

Μερικοί κωδικοί διευθύνσεων... είναι:

Ron Morgan.....nc.....	1998
Jorge Valdez.....nc.....	4931
Brenda Perry.....nc.....	4577
Cal Davis.....nc.....	3720
Greg Call.....nc.....	4753
Big Jim slade.....nc.....	4921
Tom Griffith.....nc.....	459
John Claus.....nc.....	7012
Bosworth Clark.....nc.....	9932
Sandra Larsen.....nc.....	4599
Della Lang.....nc.....	2111
Sam Jones.....nc.....	0021
Larry Hammond.....nc.....	4935
Saint Gideons.....nc.....	3891
Law and order Party offices.....nc.....	5037
House with nexus terminal.....nc.....	6470
Big surf hotel.....nc.....	5162
Frank Schimming.....nc.....	4650
Lola Loreton.....nc.....	4603
Apartment of Lola Loreton.....nc.....	4605
Bus station.....nc.....	5194
Wanda Peck (πληροφ. για την MTC).....nc.....	4621
Carls Linsky laboratory.....nc.....	4675
Jorge Valdez.....nc.....	4931
Steve Clements.....nc.....	4680
Delores Lightbody.....nc.....	4920
Carl Linsky house.....nc.....	4660
Carl Linsky work.....nc.....	4663
John Klaus.....nc.....	7012
Maurice Gribble.....nc.....	8231
David Pope.....nc.....	6211
Detective smiley Monroe.....nc.....	3614
Aaron Sternwood.....nc.....	0439
Sony Fletcher.....nc.....	5170
Blaze Wiener.....nc.....	1715
Bash Dagot.....nc.....	4657
Sylvia Linsky.....nc.....	4421
Ron Meat.....nc.....	4525
Jerome Milbourne.....nc.....	4623
Ed Bradley.....nc.....	7312
Arnold Dweeb.....nc.....	4610
Harry Rice.....nc.....	1231

Πιο κάτω είναι οι passcards, οι κωδικοί και οι διευθύνσεις που τις βρίσκεις.

Passcards	Passwords	Διεύθυνση (nc)
Green	Pawn	7012
Blue	Bishop	4675
Grey	King	5037
Black	rook	5194
Yellow	Queen	0021
Red	stalemate	6470
Orange	checkmate	3720
Purple	Knight	8911

Αν πάρεις αυτές τις κάρτες, τότε... nc 4550 όπου και βρίσκεται το μυστικό εργαστήριο της MTC.

Όταν πας στο secret laboratory της MTC (nc 4550) τότε θα σε πιάσουν και θα σε φυλακίσουν. Για να ξεφύγεις πήγαινε στα boxes που υπάρχουν στο δωμάτιο που θα σεβάλουν και κάνε move. Θα βρεις ένα κλειδί. Πάρτο και τώρα κάνε open. Πάρε ότι θα βρεις. Μετά πήγαινε δεξιά και πάνω. Ανοίξε το panel με το κλειδί που βρήκες και πάρε την μάσκα. Τώρα πήγαινε στο κάτω δεξιό μέρος της οθόνης όπου υπάρχει και ένα panel με ένα switch. Κάνε on/off στο switch. Θα προσέξεις ότι ανεβαίνει η θερμοκρασία και ανοίγει η πόρτα του καζανιού. Μετά από λίγα δευτερόλεπτα βγαίνει ένας φρουρός robot αφού ανοίγει την πόρτα του δωματίου. Μην χάνεις χρόνο, τρέξε στην πόρτα πριν από αυτόν και μετά θα πας σε ένα επίπεδο left to right scrolling όπου θα πρέπει να προχωρήσεις, αφού σκοτώσεις τα robots και μετά, άμα περάσεις αυτό το επίπεδο θα βρεθείς στο Νexous.

Πατώντας το space βάζεις τις κάρτες στο computer και πρέπει να πληκτρολογείς γρήγορα τους κωδικούς. Τέλος για να πάρεις την purple κάρτα θα πρέπει να έχεις στο inventory γάντια που θα βρεις στην διεύθυνση 9932 κάτω από τον νιπτήρα.

Τώρα η purple κάρτα θα εμφανιστεί αφού μετακινήσεις το μεγάλο φυτό που βρίσκεται στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης. Επίσης από το ίδιο δωμάτιο θα πρέπει να πάρεις το role που βρίσκεται στην ντουλάπα, για να πάρεις την orangle κάρτα από το κλουβί του γορίλα στη διεύθυνση 3720. Πρόσεξε μην κάνεις on/off το power που βρίσκεται στην ντουλάπα, γιατί θα ενεργοποιηθεί ο συναγερμός και επίσης πρόσεχε τη γυάλα, γιατί και αυτή μπορεί να ενεργοποιήσει τον συναγερμό αν κάνεις move τα πράγματα που υπάρχουν μέσα σε αυτή.

Τώρα για να σταματήσεις το συναγερμό στο δωμάτιο με την orangle κάρτα nc (3720) πήγαινε στα cages που υπάρχουν δεξιά και κάνε move. Θα εμφανιστεί ένα box. Κάνε open και θα δεις ένα switch. Τώρα on/off. Τώρα στη διεύ-

θυνση 6470 για να πάρεις την κάρτα red που υπάρχει στη γυάλα με τα πιράνχας, πήγαινε κοντά στον υπολογιστή και κάνε move στη λάμπα και πάρε το fish food. Στα γραφεία της Law and order party nc 5037 για να κλείσεις το συναγερμό πήγαινε στο workstation και κάνε move και open σε ότι υπάρχει σε αυτό. Θα βρεις ένα switch και κάνε on/off. Θα παρατηρήσεις ότι με αυτή την ενέργεια άνοιξε μια ντουλάπα. Πήγαινε εκεί και κάνε move στο shelf. Θα βρεις πάλι ένα switch και με την επιλογή on/off συναγερμός τέλος.

AMIGA

Τα παρακάτω tips από τον τακτικό πιά της στήλης Στέφανο Παπαμιχαήλ. Τον ευχαριστούμε!



VENUS THE FLYTRAP

Οι υπόλοιποι κωδικοί είναι: MERCURY (continuous flying) PLUTO (infinite ammo) JUPITER (infinite time) MARS (all weapons available) και για τους τελευταίους κόσμους: SATYRID LYCAENID PYRALID NOCTUID



DRAGON BREED

Κάντε Pause και έχοντας πατημένο το shift γράψτε IREM για άπειρη ενέργεια, (με το N περνάτε πίστα).



DRAGON'S LAIR II (TIME WARP)

Στην εικόνα με τα σύννεφα και τους προγραμματιστές πατήστε Return και γράψτε "GET MORDROC DIRK"

(με τα spaces), ύστερα πατήστε FIRE και θα έχετε το DEMO!!!



BEAST II

Μερικά passwords: ETERNITY SUNSTONE NECROPOLIS



F-29 RETALIATOR

Επειδή είναι δύσκολο να προσγειωθεί το F-29 μπορείτε να κάνετε EJECT πάνω από το διάδρομο προσγείωσης και η αποστολή θα τελειώσει σαν να είχατε προσγειωθεί.



THE IMMORTAL

Οι κωδικοί με πλήρη εξοπλισμό είναι:
Level 2: 757fc10006f70 Level 3:
6e1ec21000e10 Level 4:
465fa31001eb0 Level 5:
d4bfd41000eb0 Level 6:
bcfef51010a41 Level 7:
6b10fb1010ac1 Level 8:
e590d710178c1



DEFENDER II

Οι κωδικοί για τις πρώτες 61 πίστες είναι:

01)START 05)FLOYD 09)FURRY
13)BEAST 17)LEMAC 21)ZIPPO
25)LAZER 29)DAFAD 33)MAMOG
37)FUNKY 41)DONKY 49)KANJI
53)IRATA 57)NEURO 61)STOAT



ANDES:

Η ενέργεια αναπληρώνεται κάθε φορά που πυροβολείτε.



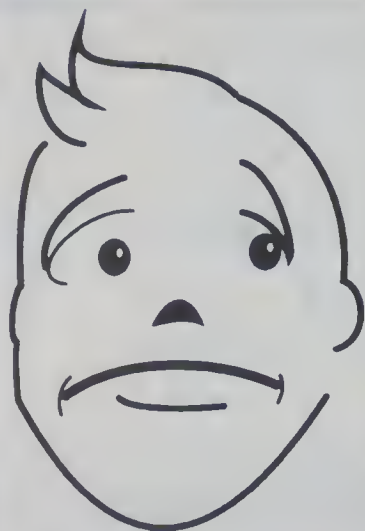
RAVEN:

Ενεργοποιεί τις παρακάτω εντολές μέσω του πληκτρολογίου. Πατώντας "N" προχωράς στην επόμενη πίστα ενώ πατώντας "D" πετάς τις πρώτες 23 πίστες με autopilot.



SPELBOUND

Οι κωδικοί για τις πίστες είναι:
2)HEVY 3)OUDI 4)DYOU 5)CALL
6)MYRI 7)NTAW 8)OMAN



ΕΠΕΙΔΗ ΥΠΑΡΧΟΥΝ
ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΔΙΑΝΟΜΗΣ...

ΑΝ ΔΕΝ ΒΡΙΣΚΕΤΕ ΤΟ USER

ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΣΤΟ

176

Ο αριθμός αυτός έχει δωθεί
από τον ΟΤΕ στο πρακτορείο διανομής
εντύπων για την επίλυση προβλημάτων διανομής

MUSICLAND

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΣΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ

ΤΩΡΑ ΜΑΖΙ ΣΑΣ ΚΑΙ ΣΤΑ COMPUTERS

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
SOFTWARE
AMIGA, ATARI ST
AMSTRAD 6128, PC

ΔΙΣΚΟΙ - ΚΑΣΣΕΤΕΣ
COMPACT DISCS

JOYSTICKS MOUSE
ΦΙΛΤΡΑ ΘΟΝΩΝ
ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5"

10 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 2002000
20 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 1903800
30 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 1805400
50 ΔΙΣΚΕΤΕΣ X 1708500

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

AMIGA 500
+ MONITOR 1084

217.000*

* ΣΤΗΝ ΤΙΜΗ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΚΑΙ Ο Φ.Π.Α.

JOYSTICKS

Cheetah 125+
Cheetah Star
Probe
Konix
Navigator
Konix Speed
King
Pro 5000 Clear

Pro 5000 Extra
Pro 5000
Standard
Quickjoy
Jetfighter
Quickjoy
Junior
Quickjoy Stick

TOP GAMES

- 688 Attack sub
- Battle Master
- Black Tiger
- Back to the Future II
- Blade Warrior
- Chaos Strikes Back
- Corporation
- Combo Racer
- Castle Master
- Chase HQ
- Olympians of Kryn
- Dungeon Master
- Dragons Breath
- Damocles
- Dragon Flight
- Escape from the Planet Robot
- Monsters
- Mumbo Quest
- Flight of the Intruder
- Final Battle

- F19 Stealth Fighter
- F29 Retaliator
- Gravity
- Grand National
- Harley Davidson
- Hero
- Ivanhoe
- International 3D Tennis
- Jumping Jackson
- Leisure Suit Larry III
- Last Ninja
- Lost Patrol
- Midnight Resistance
- Midwinter
- Oriental Games
- Op. Thunderbolt
- Pro Tennis
- Projectyle
- Rainbow Islands
- Rotor
- Rorkes Drift

- Resolution 101
- Sherman M4
- Star Flight
- Sim City
- Shadow Warrior
- Sly Spy
- The Break
- Thunderstroke
- Their Finest Hour
- Turker
- Ultimate Golf
- Unreal
- Ultima V
- UMS II
- Universe 3
- War Jeep
- Web of Terror
- Warhead
- Xenomorph
- Addidas Soccer
- Emily Hughes
- International Soccer
- Rotor
- European Superleague

- PitBall Man II - Free Expansion Kit
- Football Man
- World Cap Edition
- Footballer of the Year II
- Italy 1990
- Winners Edition
- Kick off 2
- Kick off Extra Time
- Kick off
- Liverpool
- Man Utd
- Player Manager
- Soccer Manager Plus
- Super League Manager
- World Cup Soccer '90

ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΓΙΑ AMIGA ΚΑΙ ATARI ST

- An amazing Adventure
- Action Service
- Amegas
- Alien Legion
- Aladdin Magic Lamp
- Archipelagos
- Bio Challenge
- Bad Company
- Ballistik
- Bombuzzal
- Barbarian (Psy)
- Chicago '90
- Chessmaster 2000
- Cosmic Pirata

- Castle Warrior
- Conflict in Europe
- Chrono Quest II
- Dark Castle
- Deflector
- Driller
- Espionage
- Eye of Horus
- Past Lane
- P18
- Interceptor
- Flying Shark
- G-nius
- Iron Trackers
- Infestation
- Kayden Carth

- Lymes & Napoleon
- Laser Squad
- Magic Marble
- Mafdet
- No Excuses
- Operation Neptune
- Obliterator
- Pioneer Plague
- Purple Saturn Days
- Quadralien
- Roll Out
- Sargon II
- Spy vs Spy
- Arctic Antics

- Spy vs Spy
- The Island Caper
- Staal
- Slayer
- Star Blaze
- Saint & Greavsie
- Stargoose
- Tech
- Top Gun
- Twylite
- Tin Tin on the Moon
- Photon Paint
- Vindicators
- Wanted
- Zero Gravity
- Zoom

COMMODORE 64

Τα παρακάτω tips μας τα έστειλε ο αναγνώστης μας Ορ-φανός Στέφανος από την Θεσσαλονίκη.



TURBO OUTRUN

Κάντε PAUSE με το RUN/STOP και πατήστε ":" Θα φορτώσει αμέσως το επόμενο level.



CHASE II.Q

Κατά την ώρα του παιχνιδιού, κάντε κάτω τον μοχλό και πατήστε το fire, τυπώστε CROWLER. Τώρα πατώντας το T ο χρόνος πάει στα 60 δευτερόλεπτα. Επίσης αν αφού κάνετε reset κάνετε roke 36702,173 τότε θα αποκτήσετε άπειρα turbo.



BUBBLE BOBBLE

Σταματήστε το παιχνίδι κάνοντας reset και κάντε roke 1240,189 για άπειρες ζωές.



MIDNIGHT RESISTANCE

Πατήστε συγχρόνως SPACE-BAR, :, , =, δεξί SHIFT και / φορτώνει το επόμενο level.



RAINBOW ISLANDS

RESET και μετά roke 29535, 189 για άπειρες ζωές.



ITALY '90 (U.S.GOLD)

Αν θέλετε να βάλετε εύκολα γκολ, σουτάρτε από την γραμμή της μικρής περιοχής, στις 45 μοίρες περίπου.



TURRICAN

Δώστε POKE 3030,173 για άπειρο χρόνο. Δώστε POKE 4133,173 για άπειρα όπλα και βόμβες.



**INDIANA JONES
AND THE LAST CRUSADE**

Με POKE 32552,173 αποκτάτε άπειρες ζωές και με SYS 24568 ξεκινάτε τα παιχνίδια.



GHOSTBUSTERS

Αφού κάνετε RESET, κάντε POKE 38454,96 και αμέσως μετά SYS 24568 για να ξεκινήσετε.



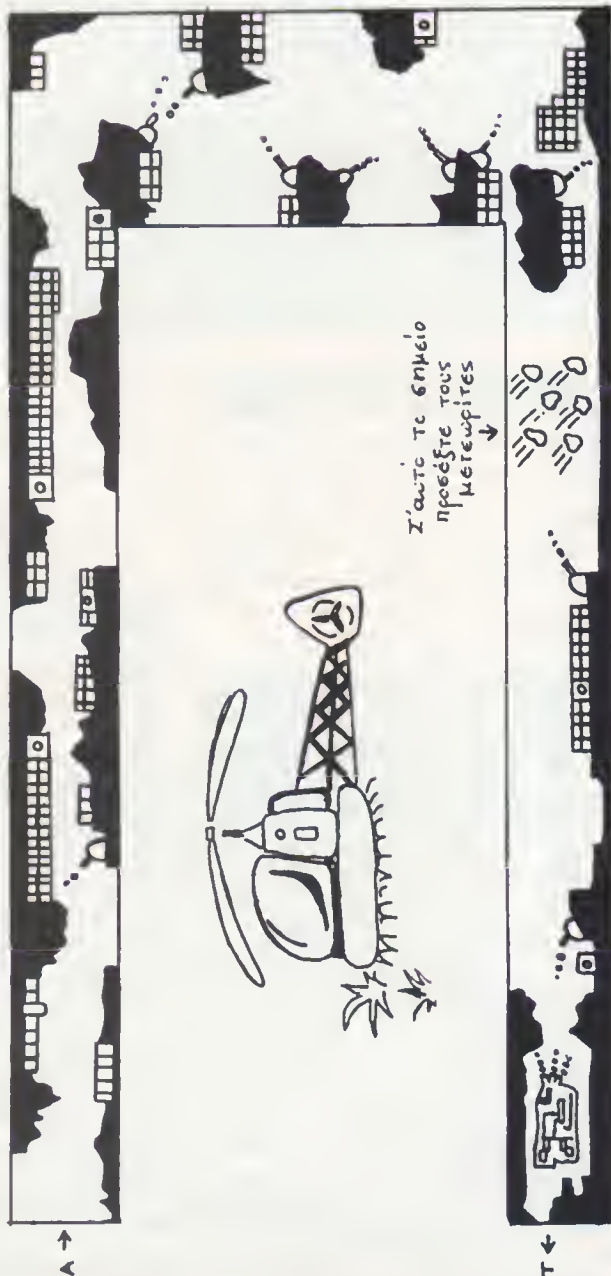
FIGHTING SOCCER

Κάντε σουτ από το σημείο του πέναλτι και θα μπει γκολ!

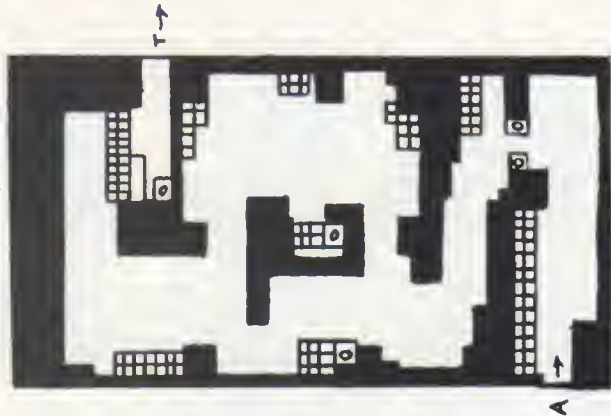
ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΧΑΡ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 127
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΜΑΡΕΣ, ΤΗΛ. 8073204, FAX 8001358

Mr. HELI

Level 1 - Stage 1



Level 1 - Stage 2



Level 1 - Stage 3

- Μερίδα από τα άσπρα κούτια περιέχουν χρήματα.
- Μερίδα από αυτά τα κούτια περιέχουν διπλάσια (έθιμες, πυράιους, double shots).
- Κρυμένα κανάλια.

Σχεδιασμός: Β. Καραγιάννης



Σ Ο Ε 9 Χ Ε 1 Ρ 1 Α 1 Ο

Το Kult είναι ένα

arcade-adventure που είχε

κυκλοφορήσει πριν από

κάμποσο καιρό, και που

είχε κάνει μεγάλη αίσθηση

με τα φοβερά γραφικά του

και τη περίεργη ιστορία

του. Πράγματι, όλοι τότε

είχαμε εντυπωσιαστεί αλλά

και δυσκολευτεί με το

πρωτότυπο σενάριο του.

Σήμερα λοιπόν, θα σας

λύσουμε τις απορίες και θα

σας βοηθήσουμε να

φτάσετε στο τέλος του

τόσο καλού αυτού

παιχνιδιού. Πάμε λοιπόν...

(μέσα στη παρένθεση είναι

τα αντικείμενα που

χρειάζεστε για να κάνετε

αυτό που πρέπει).

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

KULT



DE PROFUNDIS (σχοινί)

Εδώ περιμένετε γιο λίγο. Μετά πετάτε το σχοινί στον λάσσο στο ογκίστρι που κρέμεται οπ'το ταβάνι. Όταν το τέρας ορχίσει νο έρχεται προς το μέρος σας, ονεβοίνετε επάνω του. Ποίρνετε το σχοινί και το τέρας σας μετοφέρει στην οπένοντι μεριά.

THE WALL

(μοχαίρι ή μορείτε να

χρησιμοποιήσετε Psi-shift)

Στην ορχή διαλέγετε τη τρίτη ζώνη, μετά τη δεύτερη. Αυτό σημοίνει ότι μπορείτε νο ξεκλειδώσετε τον κυλιόμενο τοίχο, όποιο πόρτο κι αν ανοίξετε. Πηγοίνετε είτε οπά τη δεξιά, είτε οπά την αριστερή πάρτο και εξετάζετε το σκαλοπάτι. Μετά ρίχνετε μιο μοτιά στην υποδοχή μέσο στον ονάγλυφο πολεμιστή, και σκορφαλώνετε πάνω στο σκολοπάτι. Βάζετε το μοχοίρι σας μέσο στη σχισμή, ή ον δεν το έχετε χρησιμοποιείτε Psi-shift. Θο στριφογυρίζετε γύρω οπά το τοίχο και θο δείτε δύο χωριστά χάσμοτο επάνω του, ένο που πηγαίνει κοτευθείον μπροστά και ένο που

είναι σκοτεινά. Αυτό εξορτάται οπά τη πάρτο που χρησιμοποιήσατε πριν. Πηγαίνετε μέσα στον σκοτεινό διάδρομο και βάζετε το χέρι σας στη τρύπο στο πάτωμα. Γυρίστε οπό τον δρόμο οπό τον οποίο ήρθοτε και ουτή τη φορά πηγοίνετε κοτευθείον εμπράς.

THE TWINS (κούπο)

Πηγοίνετε στη πηγή οπά την οριστερή πλευρά. Εξετάστε τη βρύση και πατείστε το μάτι. Γεμείστε τη κούπο και πηγοίνετε στο δωμάτιο που λέγεται The twins. Ανοίξε το οριστερό ερπετό και οδείαστε τη κούπο μέσα του.

Πάρτε το ζάρι και ονοίξετε το δεξί ερπετά. Ρίξετε το ζάρι και σημειώστε τον αριθμό που φέρατε.

Βάλτε το ζάρι μέσο στο δεξί ερπετά και πηγοίνετε στο δωμάτιο που είναι μπροστά σας. Το χέριο σχημοτίζουν ένο συνδυοσμά ζοριού εκτός από το μεσοίο. Τράβο το χέρια μέχρι να σχημοτίσουν το συνδυοσμό που έριξε πριν, και πίεσε το κεφόλι του ερπετού στο τοίχο. Θο ονοίξει κότι στο τοίχο και σημείωσε το σχήμο που θο εμφανιστεί. Πήγοινο πίσω στο δωμάτιο της πηγής και εξέτοσε κόθε κύβο. Σήκωσε το κύβο που μοιάζει με το σχήμα που είδες πιά πριν.

IN THE SCORPION'S

PRESENCE (μύγα)

Πρασεύχεστε στα άγαλμα και κατόπιν μπαίνετε στα δωμάτια που λέγετε ιστάς. Καιτάξτε ταν ιστά στα πάτωμα, και κατόπιν συρθείτε πάνω του. Δίνετε τη μύγα στη γυναίκα. Πρασέξτε την, αλλά όχι πάρα παλύ. Τσίστε τη μπλέ αράχνη με τη μύγα, και πάρτε τη κάκκινη. Αφήνετε τα δωμάτια και βάζετε τη κάκκινη αράχνη στα στόμα του αγάλματος. Μη δώσετε σημασία σ'αυτάν που πετάγεται έξω, απλά περάστε μέσα απ'την καταπακτή.

THE NOOSE (τίποτα)

Μη κάνετε αυτά που σας λέει ο Poormouth. Χρησιμοποιείτε είτε τα φανάρια, είτε τα ηλιακά σας μάτια. Πιάστε και κρατείστε τα αριστερά σχαινί και ανεβείτε επάνω.

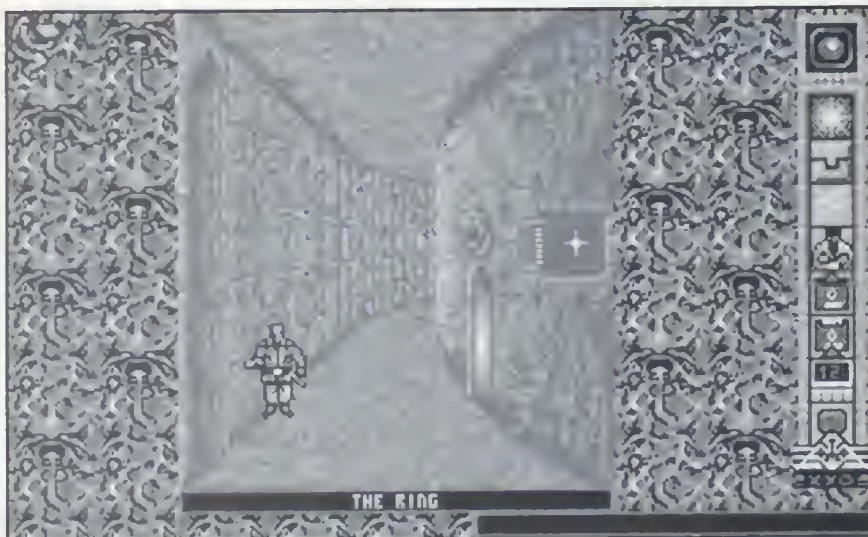
Πιέστε τα μαχλά, μετακινείστε τα σχαινί, και αυτός θα πέσει.

Μετά πάρτε τα αριστερά καμμάτι του σχαινιού.

Εξετάστε τη τρύπα πάνω στη πλατφόρμα.

Μετά πηγαίνετε στα κεντρικά δωμάτια. Δίνετε και τα πέντε κρανία που έχετε μαζέψει στον Protozorg κάτω από τον trader.

Αυτάς θα σας ανακηρύξει divo !! Πηγαίνετε έξω από τα ring και μην ξεχνάτε αν σας κάνουν ερωτήσεις να τους δείξετε τα αυγά που σας έχουν δώσει.



Όταν μπειτε στα δωμάτια συγκέντρωσης αγνασίστε τα φραυρά, και χρησιμοποιείτε αλή τη βία που μπαρείτε στον πάνω δεξιά φύλακα.

Μετά μπειτε στα πάνω δεξιά πέρασμα. Πηγαίνετε αριστερά, επιθεωρείστε τα κεφάλι του φρύνου και ψάξτε τα μάτι του.

Χρησιμοποιείτε τα φακό αν ταν έχετε, ή αλλιώς τα ηλιακά σας μάτια.

Επιθεωρείστε τα μαχλό και τη καταπακτή.

Χρησιμοποιείτε Psi-shift στα μαχλά, και περάστε μέσα απ'τη καταπακτή. Μετά πραχωράτε ευθεία μέχρι να συναντήσετε τον Ash και τη Norma Jean.

Πρέπει να κάνετε ό,τι σας λέει η Norma Jean. Μη κινηθείτε !! Πέστε της την αλήθεια !!

Μιλείτε και με τους δύο και κατόπιν

χρησιμοποιείτε τα zone scan. Σηκώστε τον αγκάλιθα απ'τα έδαφος και πάρτε και την ακτίνα και τα φλασκι. Ξεδιπλώστε τις γάζες από τη μαύμια, πηγαίνετε στ'αριστερά, και συνεχίστε προς τα μπροστά.

Περνώντας μέσα απ'τη καταπακτή μπαίνετε μέσα στα Threshold of Thuth. Σκατώστε την ιέρεια και βάλτε τα αυγά στα ανακτά στόμα.

Μετά, καιτάξτε τα φανάρια. Διαβάστε τα βιβλία και μετά χρησιμοποιείτε Psi-shift στα μικρά άγαλμα που βρίσκεται καντά στα ταβάνι για να τα πάρετε. Φύγετε και πηγαίνετε στη τραπεζαρία και από εκεί στα δωμάτια που λέγεται Saura's Repose.

Βάλτε τα αγαλματάκι που βρήκατε πριν στη κάγχη, και πηγαίνετε στα δωμάτια Presence of God και Placating the Powers.

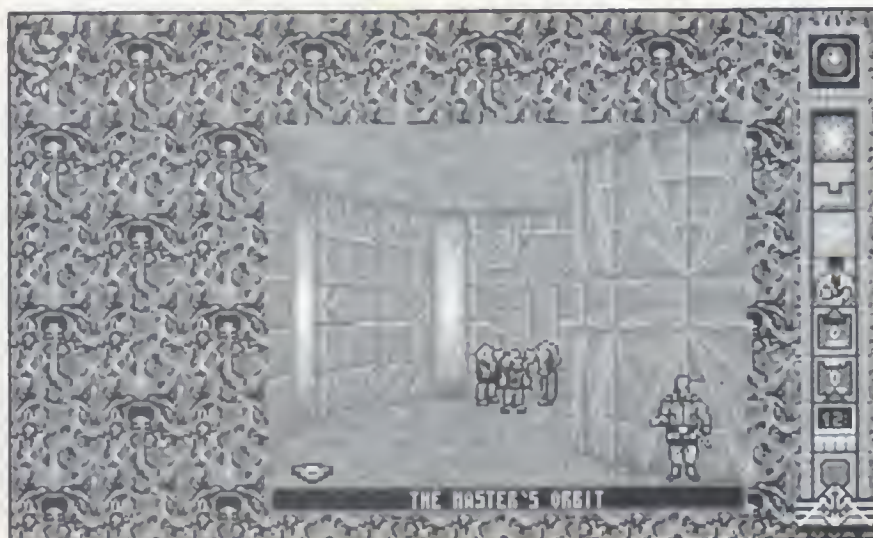
Σκατώστε την Μεγάλη ιέρεια και χρησιμοποιείτε Psi-shift στα Saura's Mark κατευθύνοντας τα προς τα μαχαίρι της. Χρησιμοποιείτε Brain-Warp στη Sci-Fi και δώστε της τα φλασκι να πιεί.

Πηγαίνετε στα Saura's Repose και βάλτε τα πιθηκάκι μέσα στα μικρό ταύνελ. Μπειτε στα Presence of God και περιμένετε. Πηγαίνετε μέσα από τα πέρασμα. Περιμένετε.

Χρησιμοποιείτε aggro στον Zorg, και Brain-Warp στα Pratozim που κρατάει άμνηρα τη Sci-Fi. Χρησιμοποιείτε Psi-shift στη καταπακτή, και τελικά πετάξτε τα μαχαίρι στον Pratozim.

Αυτά ήταν. Είστε επιτέλους ελεύθερος !!

Καθείστε αναπαυτικά και απαλαύστε τα φινάλε...





Σ Ο

Ε 9 Χ Ε 1 Ρ 1 Δ 1 Ο

Είναι γεγονός ότι τα flight simulators έχουν το δικό τους φανατικό κοινό στο χώρο των παιχνιδιών για computers. Πράγματι πολλοί είναι αυτοί που δεν ασχολούνται με τίποτα άλλο απ'το να παίρνουν στο κυνήγι τα εχθρικά αεροπλάνα και να προσπαθούν μετά μανίας να τα καταρίψουν !! Ενα πολύ καλό, αλλά και πολύ δύσκολο συνάμα πολεμικό simulator είναι και το Falcon από την Spectrum Holobyte. Σήμερα, πιστεύουμε να καταφέρουμε να σας βοηθήσουμε να ανταπεξέλθετε σε όσες τυχόν δυσκολίες συναντήσετε στις διάφορες αποστολές σας, και να μαζέψετε όσο πιο πολλά παράσημα και μετάλλια μπορείτε.

ΤΟΥ Κ. ΠΟΘΟΥΛΑΚΗ

FALCON



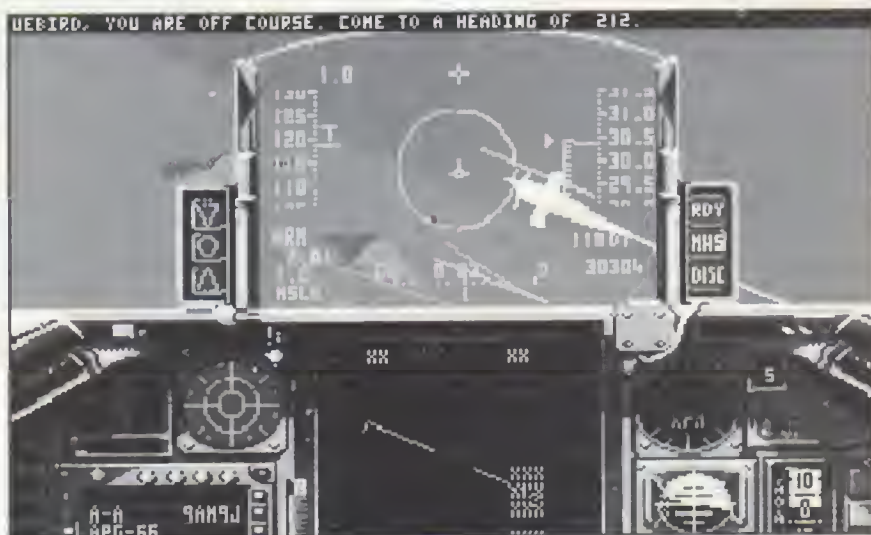
Στην αρχή λοιπόν πρέπει να δώσετε μεγάλη πρσαχή στο βαθμό με τον οποίο θέλετε να ξεκινήσετε τα παιχνίδια, γιατί από αυτό εξαρτάται τα π θα συναντήσετε αργότερα μέσα σ'αυτό. Πρέπει να διαβάσετε καλά τα manual, ειδικά τα σημεία εκείνα που αναφέρονται σταυς διάφορους βαθμούς και στα επίπεδα δυσκαλίας/πραγματικότητας. Τα πιο ψηλά levels έχουν να κάνουν περισσότερο με την επιδεξιότητα σας σαν πιλότας, παρά με την τεχνολογία του σκάφους. Επίσης, εδώ έχαυμε και άλλους παράγοντες όπως, λιγότερα αξιόπιστες ρουκέτες, μεγαλύτερη δυσκαλία

στα να λακάρετε το στόχο σας πάνω στα εχθρικά αεροσκάφη, φωτοβολίδες πιο αποτελεσματικές κλπ. Βλέπουμε δηλαδή ότι μια αεραμαχία δεν είναι απλή υπόθεση, του να στείλετε π.χ μια air to air ραυκέτα. Ανάλογες παρατηρήσεις ισχύουν και κατά τον εξοπλισμό του σκάφους, όπου πλέον τα παραπάνω βάρος παίζει σημαντικό ρόλο. Ας περάσουμε όμως στην ίδια τη πτήση σας. Ο μεγαλύτερος εχθρός σας όταν κάνετε μοναμαχίες σε χαμηλό ύψος είναι οι επιθέσεις από ταυς πυραύλους στο έδαφος, απ'τα λεγόμενα SAM sites. Υπάρχουν δύο ειδών πυραύλοι Sam, οι Sam 2 και οι Sam 7. Τους μεν πρώτους



Σ Ο Υ Κ Α Λ Ο Υ... Π Α Ι Κ Τ Η

τους κοτολοβοίνετε από το προειδοποιητικό σήμα - lock on warning -, οι δε Sam 7 έρχονται από μπροστά οπότε και μπορείτε να τους δείτε. Πόντως, το καλύτερο που μπορείτε να κάνετε είναι να σχεδιάσετε προσεκτικά τη διαδρομή σας, όσο γίνεται πιο μακριά από βάσεις πυρούλων Sam. Στη περίπτωση τώρα που κάποιος Sam βρεθεί πίσω σας μη πανικοβληθείτε, οπλά στρίβετε το οεροπλάνο και τουτόχρονο κάνετε βουτιο προς το κάτω ελευθερώνωντος chaff. Οτον πλησιάζετε στο έδοφος, σηκώνετε τη μύτη σας (όχι τη δικιά σας, του Falcon !!) προς το επάνω και ελευθερώστε κι άλλο chaff. Το πιο πιθανό είναι ο πύρουλος να ξεγελοστεί οπο το chaff και να κορφωθεί στο έδοφος. Οτον ποίζετε στο βαθμό Colonel και κουβαλάτε πολλά όπλα πάνω στο σκόφος σας, είναι πολύ πιθανόν να χάσετε τη στοθερότητά σας ότον εκτελείτε ουτές τις λεπτές μονούβρες. Σ'ουτή τη περίπτωση είναι πιο καλά να ξεφορτωθείτε το φορτίο σας γιο να είσσετε πιο ευέλικτοι στις κινήσεις σας, πορά να χάσετε και το οεροπλάνο και τον πιλότο σας. Ας περόσουμε τώρα ονολυτικότερο στο μεγάλο εχθρό σας, που είναι το Mig. Εδώ να ξέρετε ότι όσο υπάρχουν Mig κοντά σας δεν έχετε φόβο από τους Sam. Κοτ'ορχήν λοιπόν, είναι κόμπωσες οι φορές που το Mig δεν φαίνονται στο ροντόρ οπότε πρέπει να έχετε τη προσοχή σας στρομμένη μπροστά σας, και να χρησιμοποιείτε τις διάφορες οθόνες γιο να ελέγχετε τον ουρονό γύρω σας. Οτον εμφανιστεί κάποιο εχθρικό οεροπλάνο ομέσως μποίνετε σε τοχύτητα μόχης, δηλοδή 80% στροφές και τοχύτητα περίπου 350 knots. Υπόρχουν διάφοροι τρόποι γιο να οντιμετωπίσετε τον εχθρό, και ονόλογο με τη κάθε περίπτωση χρησιμοποιείτε τον πιο κοτόλληλο. Ένος τρόπος είναι εκεί που στρίβετε προς το μέρος του εχθρού να βρεθείτε στην ίδιο ευθείο μ'ουτόν, οπότε διολέγετε το κονόνι (είναι δύσκολο να λοκάρετε με ρουκέττες στη μύτη του οντίπουλου) και



ορχίζετε να πυροβολάτε μόλις τον φέρετε στο κέντρο του στόχου σας. Βέβαιο μη ξεδέψετε όλες τις οβίδες μεμιάς και βρεθείτε στη πολύ δύσκολη θέση να σας πλησιάζει ένα Mig με μεγάλη τοχύτητα και να μην έχετε πυρομοχικό !! Αν τώρα ο προηγούμενος τρόπος δεν πιάσει, τότε ορχίζετε τις μονούβρες με σκοπό να βρεθείτε πίσω από το εχθρικό σκόφος, ετοιμόζοντας τουτόχρονο τις ρουκέττες σας γιο το λοκόρισμα. Μη ξεχνάτε ότι βρισκόσστε σε πλεονεκτική θέση, πιο και το Falcon σας έχει μεγαλύτερη ικονότητα σ'ουτά το πράγμοτο. Μόλις λοιπόν δείτε το Mig να παίρνει μιά κλειστή στροφή χτυπήστε το, γιοτί ουτό είναι το πιο οδύνοτο σημείο του. Επίσης, ότον δέχετε επίθεση από δύο ή τρία εχθρικά οεροπλάνο

μοζί μη ξεχνάτε τη κλοσσική τοκτική τους, δηλοδή το ένα να φαίνεται στον εύκολο στόχο γιο σας, ενώ το άλλο δύο προσποθούν να βρεθούν πίσω οπ'την ουρό σας. Σ'ουτή τη περίπτωση επιχειρείτε τη μονούβρο Immelman, ον και στο ψηλά στόδιο του παιχνιδιού κολό είναι να χρησιμοποιείτε και το afterburner σας γιο να ονεβοίνετε γρήγορο. Χρειάζεται πολύ εξάσκηση σε όλες τις μονούβρες γιο να πετύχετε στις οεορομοχίες. Επίσης, πρέπει να μάθετε να ποίζετε από το Head-Up-Display, και να ξέρετε κάθε στιγμή τι όπλο έχετε και να διολέγετε το σωστό χωρίς να οποσπότε τη προσοχή σας οπ'τον οντίπαλο. Και πιο τελευταίο συμβουλή.

Γιο οποιοδήποτε μακρινή οποστολή, μη ξεχνάτε να πετότε γρήγορο, χομηλά, και πάνω οπ'όλο ήσυχο. Το τελευταίο ισχύει γιο το ECM Pods που ον και χρήσιμο, κάνουν τη θέση σας φονερή στον εχθρό. Αυτό λοιπόν γιο το πρόγμοτι έξοχο Falcon, και είναι σίγουρο ότι ον ακολουθήσετε τις συμβουλές μας ο εχθρός θα περόσει δύσκολες ώρες. Κολές επιτυχίες και... το ξονολέμε τον επόμενο μήνο...



Εβδομαδιαίο Εικονογραφημένο Περιοδικό

ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

όλο έγχρωμο



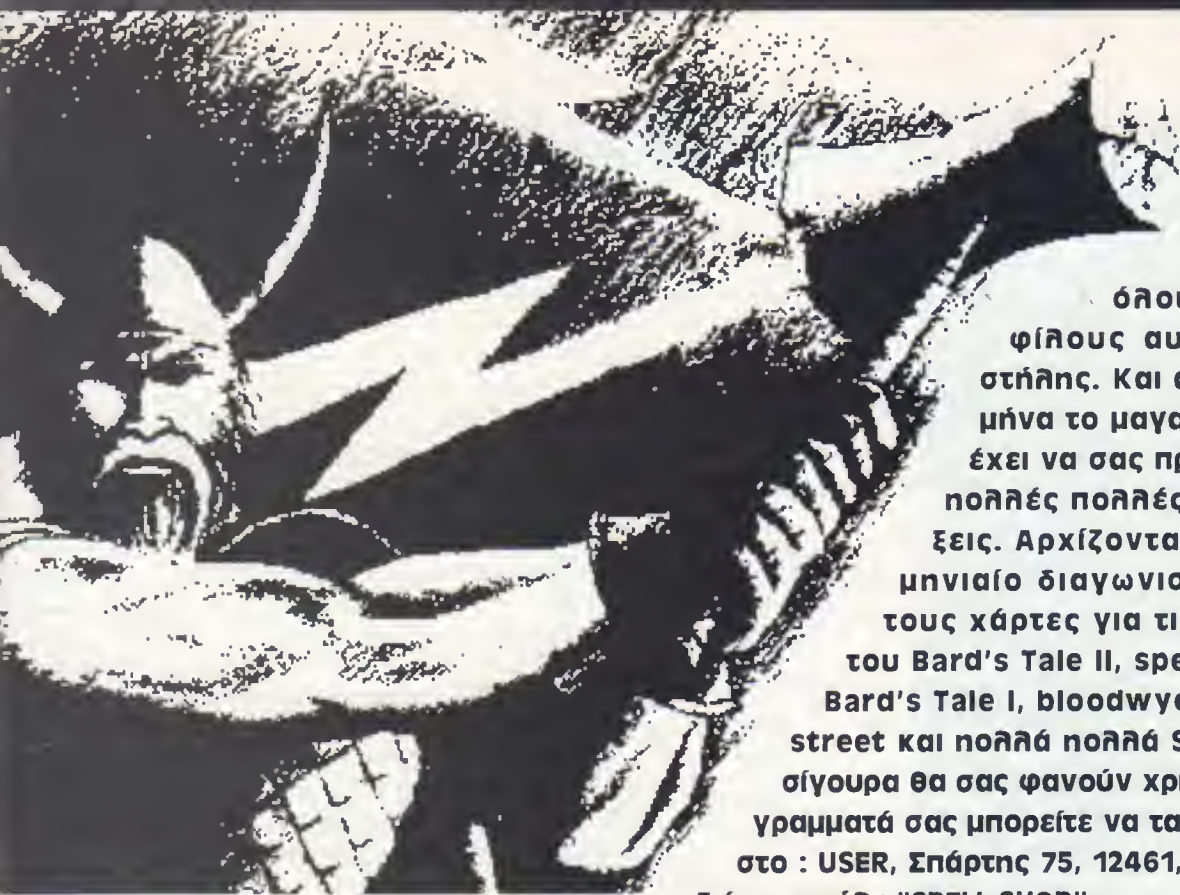
Γνωρίστε
ένα κόσμο
Φαντασίας
και Περιπέτειας

Μέσα από τις σελίδες του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ·ΜΑΝ θα έχετε την ευκαιρία να ζήσετε, κάθε βδομάδα, ανεπανάληπτες συγκινήσεις με τους εκπληκτικούς ήρωες της **MARVEL COMICS**. Εκατομμύρια αναγνώστες σ' όλο τον κόσμο, απολαμβάνουν σε κάθε τεύχος τις δυνατές περιπέτειες του καταπληκτικού 'Ανθρώπου-Αράχνη, του απίστευτου **ΧΟΥΛΚ**, του δυναμικού **ΚΑΠΤΑΙΝ ΑΜΕΡΙΚΑ** και εκατοντάδων άλλων ηρώων. Γραμμένα και σχεδιασμένα από κορυφαίους συγγραφείς και σχεδιαστές της **MARVEL**, τα τεύχη του ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ·ΜΑΝ αποτελούν συλλεκτικό είδος καλλιτεχνικής αξίας.

Στην Ελλάδα, ο ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ κυκλοφορεί από τις εκδόσεις **ΚΑΜΠΑΝΑ** κάθε Τρίτη και εκτός από τις ιστορίες, θα βρείτε την πιο ενημερωμένη και ζωντανή στήλη για **COMPUTER GAMES**.

ΣΠΑ·Ι·ΝΤΕΡ ΜΑΝ

Φαντασία και περιπέτεια



Γειά
και
χαρά
σε

όλους τους φίλους αυτής της στήλης. Και αυτό τον μήνα το μαγαζάκι μας έχει να σας προσφέρει πολλούς πολλούς εκπλήξεις. Αρχίζοντας με τον μηνιαίο διαγωνισμό μας, τους χάρτες για τις πόλεις του Bard's Tale II, spell για τα Bard's Tale I, bloodwych, Mean street και πολλά πολλά Spell που σίγουρα θα σας φανούν χρήσιμα. Τα γραμματά σας μπορείτε να τα στείλετε στο : USER, Σπάρτης 75, 12461, Χαϊδάρι, Γιά την στήλη "SPELL SHOP".

SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

Το μαγαζάκι μας για αυτό το μήνα σας έχει και άλλη μια έκπληξη, έναν διαγωνισμό. Οποιος από εσάς μας στείλει την πιο ολοκληρωμένη λύση για το γνωστό σας "CONQUEST OF CAMELOT" της Sierra on-line θα κερδίσει ένα παιχνίδι της αρεσκείας του για το format του υπολογιστή του. Στείλτε τις λύσεις σας μέχρι 25 Απριλίου, στη

διεύθυνση :

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,

ΣΠΑΡΤΗΣ 75,

12761, ΧΑΙΔΑΡΙ,

ΓΙΑ ΤΟΝ "ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΤΟΥ SPELL SHOP".

BARD'S TALE

Μόλις βγεί η ομάδα σου στη Scara πάτα το " S " και θα μπει στην ομάδα σου ένα Stone Elemental. Πατώντας το " Z " ανεβαίνει η ενέργειά του. Το τι κάνει στις μάχες θα το δείτε μόνοι σας. Η λέξη για να μπειτε στο ναό του MAD GOD είναι TARJAN. Ομως πρώτα κάντε ένα light spell, όπως το MAFL του Conjuror ή ανάψτε μια λάμπα.

BLOODWYCH

Στην πρώτη πόρτα όπου χρειάζεται το CHROMATIC KEY κάντε τα εξής : Βάλτε το CHROMATIC KEY στη θέση για χρήση στο INVENTORY. Κλείστε το Inventory. Πηγαίνετε το βέλος όχι στην πόρτα στο main screen αλλά στα πλαινά menu. Πατήστε το πλήκτρο. Θα δείτε την πόρτα ν'ανοίγει. Αν ανοίξετε όμως το Inventory θα δείτε ότι το CHROMATIC KEY είναι ακόμα στην κατοχή σας. Ετσι στα τρία Dungeon του Level 1 δε θα χρειαστεί να πάτε στο δεύτερο αλλά κατευθείαν στο τρίτο, επειδή ο σκοπός για τον οποίο πηγαίνουν οι ομάδες στο 2 είναι η εύρεση του CHROMATIC KEY!!! Ετσι τη πόρτα για το τρίτο ανοίγεται όταν φτάσετε εκεί, από εσάς..

MEAN STREETS

Αρχίζοντας το παιχνίδι ερευνάς για το θάνατο το Carl Linskey. Για να συμπληρωθεί το παιχνίδι πρέπει να μαζέψεις ορισμένα και συγκεκριμένα αντικείμενα :

1) Orange Passcard (Cal Davis) - κωδικός : Checkmate NC :3720. Βρίσκεται στο κλουβί που είναι ο μεγάλος πίθηκος. Θα χρειαστεί το κοντάρι από το εργαστήριο του Coreg Call το οποίο είναι στο NC:8911. Για να αποσυνδέσεις τα μέτρα ασφαλείας μετακίνησε τα κλουβιά με τα ποντίκια, άνοιξε το control box και άνοιξε το διακόπτη.

2) Green Passcard (John Klavs) - κωδικός : Pawn NC:7012. Πήγαινε στον John και ρώτα τον να σου δώσει το Passcard.

3) Yellow Passcard (Sam Jones) - κωδικός : Queen NC:0021. Κι αυτόν ρώτα τον για να στο δώσει αλλά είναι Fifty-Fifty η πιθανότητα ν'αναγκαστείς να τον πλακώσεις.

4) Blue Passcard (Carl Linskey) - κωδικός : Bishop NC:4675. Αυτό το passcard είναι στο εργαστήριο ή στην αποθήκη του Linsky. Μέσα στο εντοιχισμένο ντουλαπάκι στο κουτί

των Πρώτων βοηθειών.

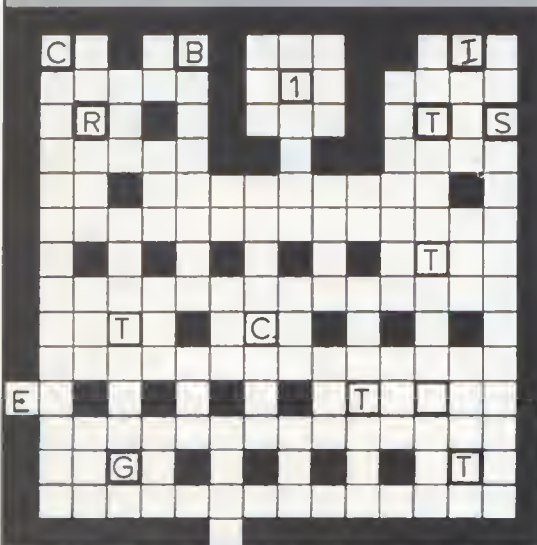
5) Purple Passcard (Coreg Call) - κωδικός : Knight NC:8911. Βρίσκεται στο ράφι πίσω από το σταλαγμίτη στην κάτω δεξιά γωνία της οθόνης. Για να το πάρεις θα χρειαστούν τα χοντρά δερμάτινα γάντια που είναι μέσα στο ντουλαπί πάνω από τον νεροχύτη, στο εργαστήριο του Bosworth Clarke NC:9932. Για να πάς όμως στο passcard θα χρειαστεί να μετακινήσεις το μικρό σταλαγμίτη. Χρησιμοποίησε διακόπτη On/Off.

6) Red Passcard (Ron Morgan) - κωδικός : Stalemate NC:6470. Αυτό βρίσκεται στη δεξαμενή με το δολοφονικό ψάρι. Για να το πάρεις θα χρειαστείς να αποσολήσεις το ψάρι. Το "δόλωμα" είναι η τροφή για ψάρια που είναι στην επάνω αριστερή γωνία του δωματίου πίσω από το φυτό. Πρώτα όμως, πάνω στο τραπέζι του καφέ πάτα το τρίτο πλήκτρο της κονσόλας.

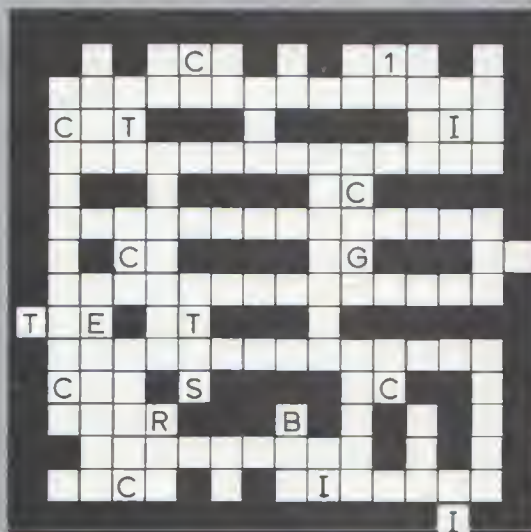
7) Black Password (Bosworth Clarke) - κωδικός : Rock NC:5194. Αυτό το password είναι στο σταθμό των λεωφορείων θα χρειαστεί όμως το κλειδί από τη βαλίτσα του Big Jim

BARB'S TALE II

Corinth:



Salonica



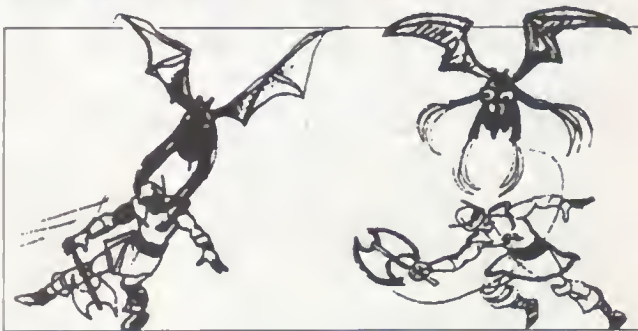
Slade που είναι ή στο διαμέρισμα της Lola Lovetoy ή του Frank Schimming στο NC:4605. Πίσω από το art υπάρχει ένας διοκόπτης on/off.

B) Corey Password (Larry Hammond) - κωδικός: King NC:5037. Πήγαινε στα γραφεία "νόμου και τάξης" (law and order). Θο πρέπει να είναι στο χρηματοκιβώτιο και ο συνδυασμός βρίσκεται στο ντουλοπάκι. Γιο νο το ανοίξεις ουτό όμως θο πρέπει νο πός στο workstation και νο ποτήσεις το κουμπί. Και πρώτα να κλείσεις ένα διοκόπτη που βρίσκειτο στο ντουλοπάκι στο ράφι.

Οταν μαζέψεις όλα τα passcard πήγαινε στο εργαστήρι στο NC:4550. Όταν πας εκεί θα σου επιτεθούν πολλά "θηρία" της Law and Order και θα συναντήσεις μια σιλουέτα, του Mr. Big. Για να θγείς από το κελί που σε ρίχνουν πήγαινε στο σωρό με τα κουτιά, μετάκίνησε τα και πάρε το κλειδί. Πήγαινε στο τραπέζι και πάρε το σεντόνι. Μετά στο πλαίσιο στη μέση-δεξιά στο δωμάτιο αφού το ανοίξεις πάρε τη μάσκα αερίων. Κατω, στον πίνακα ελέγχου, άνοιξε το διακόπτη και τρέξε στην πόρτα. Όταν μπει το ρομπότ φύγε. Μετά από κάμποσο πιστολίδι. Θα θρεθείς στο main room όπου θα πρέπει μέσα σε 60 secs. να γράψεις όλους τους κωδικούς. Αν το κάνεις θα δεις την εικόνα κάποιου, δε λέω ποιού για αγωνία, να λέει: "Stop Murphey, join me!". Μην τυχόν ή θα συναντήσεις την ανυπαξία με την βοήθεια τεσσάρων ογκωδών λείζερ κανονιών. Αν καταφέρεις να μείνεις ζωντανός κάτσε αναπαυτικά στην καρέκλα σου και παρακολούθησε το φινάλε.

Όλα τα παραπάνω Speí μας τα έστειλε ο φίλος μας Νικόλας Ι. Γερβάσης από την Θεσσαλονίκη.

CONQUEST OF CAMELOT.

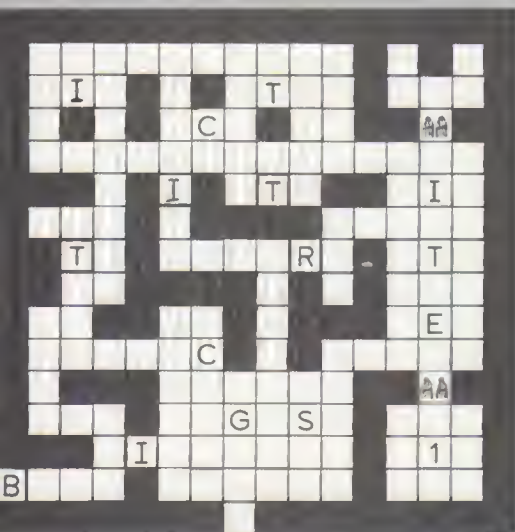


Ο φίλος μας Στούρος Βοπορίδης ρωτά γιο το CONQUEST OF CAMELOT : Πώς περνάει τους γρίφους με το λουλούδι που τον ρωτάει η Ice Maiden.

Φίλε Στούρο, γιο νο περάσεις το τέστ με το λουλούδι θο πρέπει να διαβάσεις κολά τις ερωτήσεις που θα σου κάνει η Ice Maiden. Κάθε λουλούδι έχει ένο χαρακτηριστικό. Κάποιο από όλο τα χοροκτηριστικά θο τοιριάζει στην ερώτηση. Ανάλογο με το χοροκτηριστικό στοιχείο θα βάζεις και το ανάλογο λουλούδι. Γιο παράδειγμα, σε μια ερώτηση το τελικό νόημα που βγαίνει είναι ελπίδο, τότε το λουλούδι είναι το Almond Blossom γιοτί χοροκτηριστικό του είναι η ελπίδα. Όλα ουτά θο το βρείς στις σελίδες του manual.

BAR D'S TALE II

Philippi



T	=	ΝΑΟΣ
C	=	Casino
I	=	Πανδοχείο
G	=	Guild
S	=	Shop κατάστημα
E	=	Restore Spell point
B	=	Τράπεζα
R	=	Σχολή

Τα παραπάνω σύμβολα, ισχύουν και για τους χάρτες της σελίδας 80

ULTIMA IV

Quest Of The Avatar.

(Α' ΜΕΡΟΣ)

Αρχή της περιπέτειας: Κάντε TALK στον Lord British. (Σας ρέει τα στοιχεία για κάθε αρετή -Virtue- σε σχέση με τις πόλεις. π.χ. COMPASSION → BRITAIN. κτλ.) Και κατά διαστήματα επισκευτείτε τον για να σας ανεβάσει Level.

Τι πρέπει να μάθετε σε κάθε πόλη, χωριό, κάστρο.

T O W N S

- a) **BRITAIN → COMPASSION**
"Look For Bard".
- b) **JHELOM → VALOR.**
"Look For Fighter".
- c) **MINOC → SACRIFICE.**
"Look For ZIRCON και ρώτα για Mystic Arms".
- d) **SKARA - BRAE → SPIRITUALITY.**
"Ρώτα για INFORM για το Spiritual Path".
- e) **MOONGLOW → HONESTY.**
- f) **TRINSIC → HONOR**
"Look for Paladin to join".
- g) **YEW → JUSTICE.**
- h) **AUINS of MAGINCIA → HUMILITY.**

C I T I E S

- 1) **SERPANT HOLD → COURAGE** "Look / Ask for the Bell of Courage".
- 2) **LYCAEUM → BOOK OF TRUTH.** "Look for Book στην βιβλιοθήκη του πύργου".
- 3) **EMPATH ABBEY → CANDLE OF LOVE** "Look / Ask for the candle".

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΙΣ CITIES

- 1) Πήγαινε σε ένα Guild shop και όταν εμφανιστεί ο κατάλογος A-, B-, C- εσείς ζητείστε D-. Αν δώσετε 900 gr. θα αποκτήσετε ένα sextant (δίνει συντεταγμένες χώρου σαν Navigation System). Κάντε Locate position έως ότου να βρείτε τις συντεταγμένες Lat N'A" και Long L'A".
- 2) Το Book of Truth βρίσκεται κάτω από κάποιο γράμμα στην βιβλιοθήκη του Lycaeum.
- 3) Το κερί - candle of Love είναι κρυμμένο σ'ένα μυστικό μέρος (off Lock Lake) "Αν το βρεί κανείς ας μου γράψει".

V I L L A G E S

PAWS: Get a Horse και κατόπιν ψάξτε σπιθαμή προς σπιθαμή όλη την νότια πλευρά του χωριού μέχρι να βρείτε.

DEN: είναι νησί. Αντρο πειρατών. Είναι στην SE πλευρά ένα μάγος που λέει ένα spell- Magic Missile. Ενώ NW υπάρχει ένα μέρος χωρίς είσοδο όπου υπάρχουν δαίμονες και γενικά Dark - Evil - Lords. Υπάρχει και guild shop.

COVE: Ενα ankh μιλά το CODEX καθώς και οι χωρικοί και ο ιππόκαμπος.

VESPER: Υπάρχει guild shop και μαγικά-τρελά θα μάθετε και θα δείτε. Υπάρχουν secret gates δεξιά και αριστερά του guild shop. Για κάθε Shrine είναι απαραίτητο να έχετε το Rune κάθε αρετής (ask at the town) και τις λέξεις κλειδιά (Mantra) με τις οποίες φανερώνονται μυστικά.

R U N E S

Mantra	Runes
COMPASSION → "MU"	
SACRIFICE → "CAH"	
HONESTY → "AHM"	
VALOR → "RA"	"?????"
JUSTICE → "?"	
"HUMILITY → "?"	
HONOR → "SUMM"	"?????"
SPIRITUALITY → "OM"	
PRIDE → "?" Δεν υπάρχει Rune για το Shrine της Pride (To shrine της Pride βρίσκεται στο ίδιο νησί με τις compassion στο νησί της Abyss).	

Ο φίλος μας Χρόνης Τζιτζιμπάσης από την Λάρισα μας στέλνει κάποια ωραία spell για το πολύ γνωστό μας παιχνίδι Ultima IV. Ζητάει όμως και τη βοήθειά σας. Οπου υπάρχει ??? στο κείμενο ο φίλος μας Χρόνης ζητά τη βοήθειά σας. Οποιος αναγνώστης γνωρίζει κάτι μπορεί να μας γράψει.

Τώρα μια έγχρωμη τηλεόραση 14" και ο καλύτερος
Home computer μαζί, σε τιμή

139.000 (με Φ.Π.Α.) !!!

Ναι τώρα μαζί με κάθε 6128 σας δίνουμε δωρεάν το
Tuner MP3 που μετατρέπει την έγχρωμη οθονή του
6128 Plus σε μια υπέροχη έγχρωμη τηλεοραση 14" ιντσών
για να απολαμβάνετε όλα τα κανάλια.

Και ο κλασσικός 6128 με έγχρωμη οθονή και το tuner MP-3

μόνο **119.000** (με Φ.Π.Α.)



AMSTRADHELLAS

ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟΥ 12, ΑΘΗΝΑ 104 33

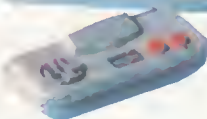
ΤΗΛ.: 5230 742-3-4 FAX: 5228054

• ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ:

ΤΣΙΜΙΣΚΗ 3, Τ.Κ. 546 25 - ΤΗΛ.: (031) 530814

• ΠΑΤΡΑ: AMSTRAD CENTER: ΚΟΡΙΝΘΟΥ 167, Τ.Κ. 262 23 - ΤΗΛ.: (061) 271993

ΤΟ ΠΑΡΟΝ ΚΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΣΤΟΥΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ



ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ DEALERS
ΤΗΣ AMSTRAD

- ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.188
- Στουρνάρη 9 - Τηλ.: 36.40.243, 36.33.357
- ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνος 34 - Τηλ.: 41.23.694
- ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιομάντη 10 - Τηλ.: 80.85.858

ΕΚΠΤΩΣΕΙΣ

GAMES.....
GAMES από 900 δρχ!

SINCLAIR
PC-200

ΜΕ ΕΓΧΡΩΜΗ ΟΘΟΝΗ

(συμβατός) με Φ.Π.Α. **99.000!**

Υπολογιστής AMSTRAD 464 με πράσινη οθόνη	55.000	39.900
Light-gun για SPECTRUM με games.....	15.200	9.000
UNVIRUS (πρόγραμμα για όλους τους ιούς!)	3.900	1.900
Τραπέζι για υπολογιστή και εκτυπωτή PIVOT POINT	15.000	7.500
Δισκέττες 3.5"	270	170

ΗΧΟΣΥΝΟΛΑ AMSTRAD (με COMPACT DISK ή χωρίς)

15.000 προκαταβολή και **10.000** το μήνα!!!

και πολλές άλλες προσφορές!!!

Όλες οι τιμές περιέχουν ΦΠΑ!!!

MICROPOLIS
COMPUTERS

- ΑΘΗΝΑ: Στουρνάρη 49 - Τηλ.: 36.41.911, 36.41.188
- Στουρνάρη 9 - Τηλ.: 36.40.243, 36.33.357
- ΠΕΙΡΑΙΑΣ: Μπουμπουλίνος 34 - Τηλ.: 41.23.694
- ΚΗΦΙΣΙΑ: Παπαδιομάντη 10 - Τηλ.: 80.85.858

Disney
PRESENTS

The
ANIMATION
s · t · u · d · i · o

ΤΟΥ Ρ. ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

Εχετε δει μήπως το «Who Framed Roger Rabbit»; ή μήπως την τελευταία cartoon επιτυχία της Walt Disney το «The Mermaid»;

Αν δεν τα έχετε δει να τα δείτε, σε αυτά τα δύο έργα θα καταλάβετε γιατί όλος ο κόσμος αγαπάει τα κινούμενα σχέδια (και για το πρώτο έργο αγαπάει και τον Spielberg!!). Η μαγεία των κινουμένων σχεδίων έχει αγαπηθεί απο όλες τις ηλικίες και ταυτόχρονα έχει διδάξει πολλές τεχνικές στο να δημιουργηθούν εφέ στα μέσα έκφρασης που βασίζονται στην τηλεόραση και στον κινηματογράφο (Εαν σκεφτείτε ότι το page flipping έκανε τα πρώτα του βήματα στα cartoons και μετά έγινε ανάρπαστο στα computer graphics....).

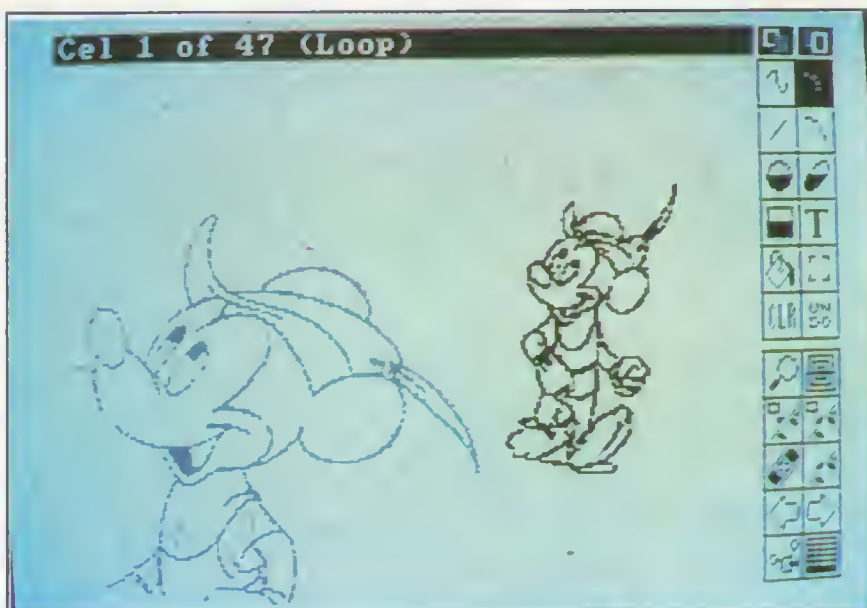
Σ' αυτό το άρθρο θα σας παρουσιάσουμε το νέο πρόγραμμα της Disney Software (και Silent Software), αλλά εκτός απο αυτό θα αναφερθούμε και στον τρόπο παραγωγής κινουμένων σχεδίων πριν τους υπολογιστές.

εκινώντας να σας πω ότι το πακέτο αυτό απευθύνεται σε ανθρώπους που έχουν κάποια καλλιτεχνική πείρα στην σχεδίαση σκίτσων, γελοιογραφίας κ.τ.λ., απευθύνεται επίσης, σε animators κινουμένων σχεδίων καθώς και σε ανθρώπους που θέλουν να αρχίσουν να σχεδιάζουν κινούμενους χαρακτήρες στην οθάνη του υπολογιστή τους. Με λίγα λόγια μην περιμένετε το πρόγραμμά να σας μάθει να ζωγραφίζετε cartoons, απλά σας απολλάσσει από τον κλασσικό τρόπο δημιουργίας ενός κινούμενου σχεδίου (για να μάθετε τα παλούκι της κλασσικής μεθόδου, διαβάστε τα άρθρο "ΚΛΑΣΣΙΚΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ ΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑ", μετά από αυτά θα εκτιμάτε περισσότερο την βοήθεια του υπολογιστή σας).

TO ПАКЕТО

Aναιγώντας τα υπέροχα πακέτα της Disney, βρίσκετε μπραστά οος δύο κολαγρομένο manuals: Το Users Manual και το Getting Started (το οποίο ανοφέρεται περισσότερο στους αρχάριους). Επίσης θα βρείτε και τρείς δισκέτες: η πρώτη είναι το Animation Studio (το προγράμμοτο που θα σας βοηθούν στα animations οος), η δεύτερη το Morgue Disk (δισκέτα γεμάτη ποροδείγμοτο και σκηνές με animation γνωστών ηρώων του Disney, τας απαίους σε περίπτωση που τας μεοτρέψετε δεν μπαρείτε να τας σώοετε (οταν μιλάμε για copyrights ε;!)) και η τρίτη δισκέτα περιέχει μο τονία με τον Donald Duck σε εγχρωμή και μοιρόοση version.

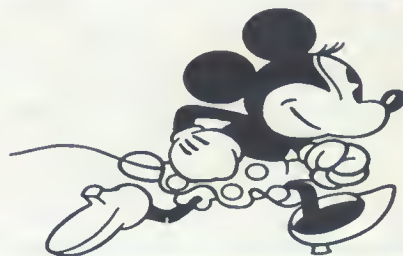
Επίσης μέσο στο κουτί υπάρχει ένα φυλλάδιο με τα key commands για να τα έχετε κοντά σας ώστε να μην χρειάζεστε να ανοίγετε συνέχεια το βιβλίο και βέβαιο η κάρτο εξασυιοδοτημένα χρήση που θα πρέπει να την στείλετε στην εταιρεία για μελλοντικές επεκτάσεις του προγράμματος ή για να σας στείλουν διαφημιστικό υλικό για το νέο προϊόντο. Αφού είδαμε τα άμωφα ποροδείγματα και τα cartoon του Donald, ονοίξομε τη δισκέτα με το προγράμματο . Μιλώσταν πλυσηνητικό γιατί το πρόγραμμα είναι σποσμένα αε τρία (Αυτό έγινε πρώταν γιο να μην φαρτώναντο όλα μαζί εον δεν χρειάζανται και κατα δεύτερον με αυτό τα τρόπο σας μένει λίγα μνήμη να εργαστείται οκόμα και αν έχετε 512Κ). Ετσι το ορχικά πρόγραμμα παυ ξεκινάτε γιο να δημιαυργήσετετέχνη(!!) είναι τα :



PENCIL TEST

Οχι δεν είστε μέσα στα Deluxe Paint III!!! Τα εικονάκια που υπήρχαν δεξιά στην αθόνη μοιάζουν ορκετά με τα αντίστοιχα του Deluxe Paint III. Όμως όχι σε κομμίο περίπτωση δεν μπορεί να οντικοτοσήσει τα ένο πρόγραμμα τα άλλα. Η ευκολία που σου δίνει το Pencil Test είναι ότι ζωγραφίζοντας τα σκίτσο κορέ-καρέ το πραηγούμενα σκίτσο δεν χάνεται αλλά τα βλέπεις μπροστά σου στην αθόνη (χωρίς βέβαιο να μπορείς να τα χαλάσεις) και οποκτά μιο γκρί όψη. Μέσο στα Pencil Test, δίνετε μαρφή στους χαροκτήρας αλλά όχι και χρώμα (παλλά κοινά με την κλασική μέθαδα). Σας παρέχει πολλά εργαλείο σχεδιασμού που θο

σος απαλλάξουν από περιττό επιπλέον ζωγράφισμο. Κάτι που ξέχασο να σας πω ότι μέσω στο Pencil Test έχετε μόνο δύο χρώματα (από το 4096) και τίποτα παραπάνω (αφού είπαμε ο χρωματισμός γίνεται ολλαύ). Με τα βελλάκια του πληκρολαγίου μπορείτε να κάνετε ενεργά να παραγούμενο κορ παυ είχατε σχεδιάσει (όπα από την γκρι όψη που έχαν θο γίναν μούρα). Στη μπάρα επάνω σος ενημε-



ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΣΥΝΑΔΕΛΦΟΥΣ

Οχι δεν είμαι κακός, και θέλω αυτό που διαβάζω, σε οποιοδήποτε περιοδικό (συμπεριλαμβανόμενο και το USER), να έχει σχέση με την πραγματικότητα, γιατί στο κάτω κάτω πρέπει να αέβητοι τον αναγνώστη του και να του παρουσιάζει τα πραγματικά χαρακτηριστικά κάποιου προϊόντος. Αυτα όλα τα λέω γιατί σε περιοδικό του χώρου διάθασα πολλά τράγκα για το συγκεκριμένο πρόγραμμα.

1. Το θιβάλια είναι δύο και όχι ένα.
2. Οι διακέτες είναι τρεις και όχι δύο.
3. Οι φωτογραφίες μου θυμίζουν έντονα Amiga World.
4. Το λαγουδάκι (που μου θυμίζει σίγουρα Amiga World!) δεν είναι δείγμα επιδείξης απο την διακέτα, αλλά είναι ζωγραφισμένο απο τη συντάκτη του Amiga World: Gene Brown.
5. Το πρόγραμμα ΔΕΝ (μα ΔΕΝ!) μπορεί να δημιουργήσει εικόνες σε HAM mode (μήπως Ham εννοούν τις High Resolution);. Αυτά τα γράφω για το καλό όλων μας γιατί δεν πρέπει να υπάρχουν ανακρίβειες στα περιοδικά που προσπαθούν να δώσουν τους αναγνώστες τους σε έναν κόσμο διαφορετικό απο όλους τους άλλους, που είναι το Computing.

ρώνει τα πρόγραμμα πόσα cels έχετε κάνει και σε παιό είσαστε στην συγκεκριμένη φάση. Αφού φτιάξατε την λεγόμενη «μαλυβανταυλειά» και την σώσετε πάτε να δώσετε κίνηση και ήχα στα δημιουργήματά σας δια μέσω του...

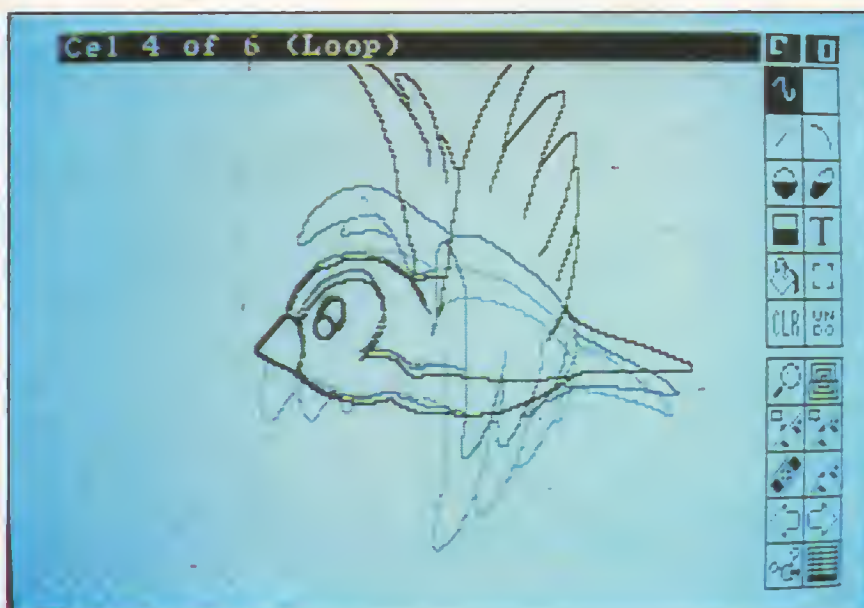
EXPOSURE

SHEET

Όπως θα πιασέξατε στους υπαλαγιστές πρώτα γίνεται η κίνηση

και τα σενάρια και μετά τελευταία, τα χρώμα. Αυτό είναι σωστό γιατί είναι πιό εύκολο να διαρθρώνεις την κίνηση σε ενα μαυρόασπρα αντικείμενα παρά σε ένα έγχρωμο αντικείμενα(μετά διόρθωμα στους χρωματισμούς κ.τ.λ.). Ετσι λοιπόν για να ταπαθετήσαμε κίνηση και ήχους και να φτιάξουμε τον χρονοσκό της ταινίας μας χρησιμαπαιούμε το Exposure Sheet.

Αυτό τα πρόγραμμα είναι λίγα ...μπελάς εάν δεν έχετε ξανα ασχληθεί με script editors. Βέβαια γι αυτό υπάρχει τα manual που θα σας τα μάθει όλα με παλύ απλό τρόπο. Με τα που προσθέτετε τα frames τα πρόγραμμα μας δείχνει την χρονοική διάρκεια της ταινίας που έχουμε κάνει. Τα καλό της υπόθεσης είναι ότι εαν θέλετε να καθυστερήσει κάποιος frame στην ταινία σας , σε άλλα πιαγράμματα animation, πρέπει να πατάτε κάμπασα frames με τα ίδια περιεχόμενα, ενώ στα Animation Studio απλά



INK

& PAINT

Εδώ τώρα πλέαν, αφού έχουμε κάνει όλη την δύσκαλη δαυλειά, μας απαμένει να χρωματίσουμε τα κάθε καρέ του animation που έχουμε δημιουργήσει. Το πρόγραμμα ευτυχώς μας διευκαλύνει στον χρωματισμό, διναντάς μας 4 εργαλεία για γέμισμα, καθώς επίσης μας επιτρέπει να διαλέξουμε

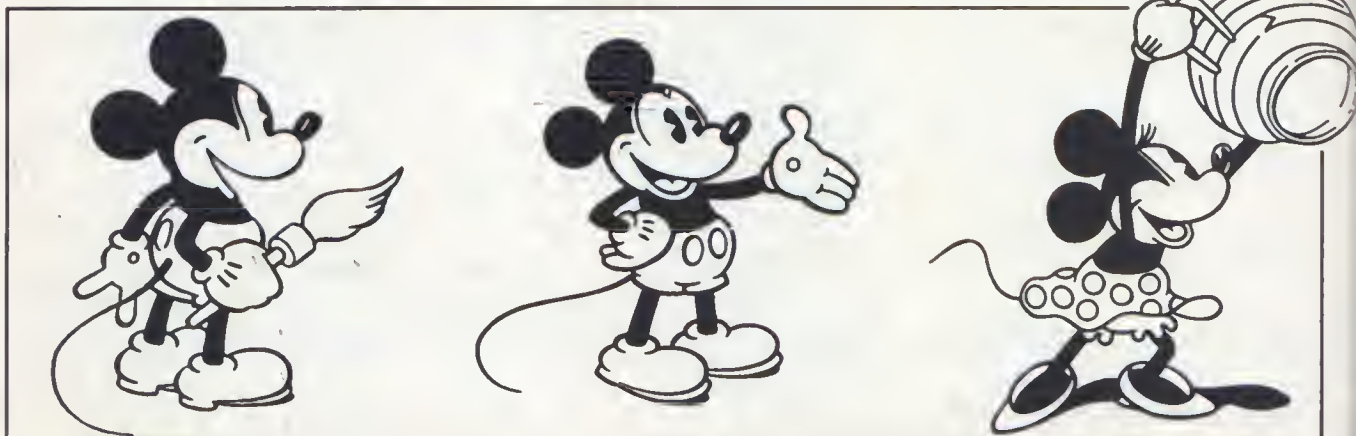
καθαρίζεται τον χρόνο που θα εμφανίζεται και έτσι γλυτώνετε παλύτμη μνήμη. Κάτι άλλα επίσης ευχάριστα είναι ότι αι ήχαι ή η μουσική που θα επιλέξετε για την ταινία σας είναι σε SMUS format, δηλαδήSONIX και πάλι SONIX!!!.

Επίσης με την τεχνική που χρησιμαπαιεί τα Exposure Sheet σας βοηθάει να γλυτώνετε χρόνο ζωγραφίζοντας 12 frame ανά δευτερόλεπτα (Ενω η ταινία σας θα πιαβάλετε στα 24 frames ανά δευτερόλεπτα. Βέβαια σας δίνεται και η δυνατότητα να καθαρίσετε εσεις πόσα frames τα δευτερόλεπτα θα θέλετε να πέφτουν.

Οι ενταλές που χρησιμαπαιεί τα πρόγραμμα είναι αρκετές και περιγράφονται παλύ αναλυτικά στα manual. Αφού τελειώσαμε και τα δεύτερα στάδια και τα πιό δύσκαλα τώρα είμαστε έτοιμοι να τα χρωματίσουμε τη δημιούργημα μας με την βοήθεια του....

πόσα χρώματα θα χρησιμαπαιήσουμε (απα 2 έως 32 απα τα 4096). Εκτός απο αυτά, υπάρχουν και άλλες ευκολίες όπως κλείδωμα χρωμάτων (κάτι σαν τα stencil του Deluxe Paint), όπου μπαρούμε να κλειδώσουμε τα χρώματα που χρησιμαπαιούμε για τα σκίτσα μας και να φέρουμε μια παλέτα διαφανερτική (απα κάπαια άλλη εικόνα), χωρίς να έχουμε χάσει τα χρώματα.

Τα πλέον γνωστό format ANIM, έχει αντικατασταθεί απο ένα format της Disney, τα CFAST, που επιτρέπει σε ενα φάκελα (file), τα σώσιμα του animation, των ήχων, την παλέτα διαφανερτική και τα data του Exposure Sheet. Ετσι όταν θέλετε να δώσετε τα animation που φτιάξατε σε κάπαιαν φίλα, αυτός δεν είναι αναγκασμένος να έχει και το πρόγραμμα για να το τρέξει, απλά του δίνετε μαζί και τα πρόγραμμα που εμφανίζει τα animation σας, το λεγόμενο Flicker (καμμία σχέση με τι



flickering της Amiga).

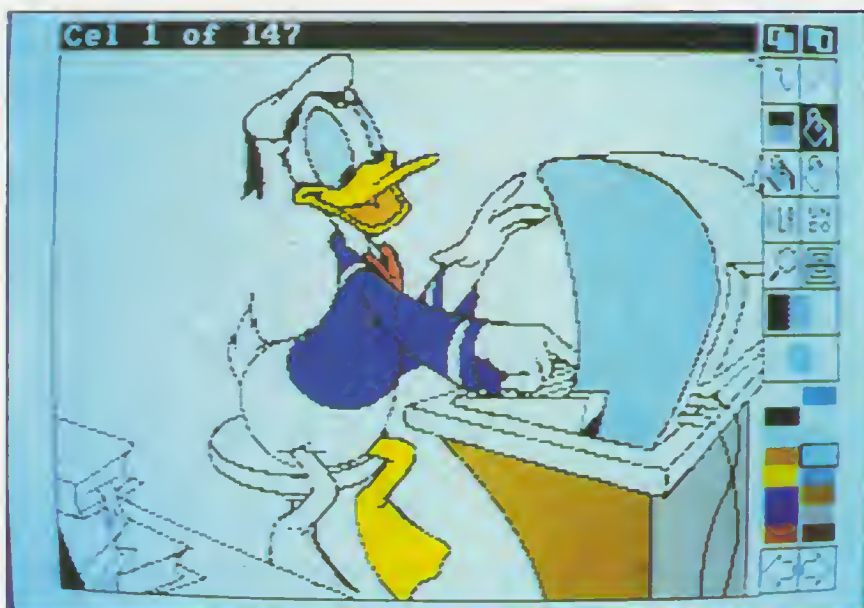
ΓΕΝΙΚΑ

Αυτό που πάνω απο όλα με εντυπωσίασε σε αυτό το πακέτο, είναι το ότι μπορεί να σας επιτρέψει, έστω και 512K, να φτιάξετε κάτι.

Αυτό οφείλεται, όπως είπαμε και πιο πάνω, στο ότι τα προγράμματα τα φτιάξαν χωριστά με αποτέλεσμα το καθένα απο μόνο του να πιάνει λίγη μνήμη.

Βέβαια υπάρχουν ένα μικρό προβλήματα (αν μπορεί να το πεί κανείς πρόβλημα), όπως το ότι δεν μπορείτε να φτιάξετε HAM animations.

Αλλα αυτά που προσφέρει το πρόγραμμα είναι τόσα πολλά (συγκριτικά με το μόνο του ανταγωνιστή, το Movie Setter) που δεν πρέπει να λείπει απο καμμία συλλογή σας που έχει σχέση με



Animation.

Επίσης στα βιβλία που το συνοδεύουν, υπάρχουν πολλά τρύκ απο τους δασκάλους του είδους, τους animators της Disney!!

Και βέβαια σαν πρόλογος υπάρχει και η ιστορία του cartoon.

Θετική αγορά, εάν είναι Original!!

Εμείς επιφυλασόμαστε σε ένα μελλοντικό άρθρο για κάποια κατασκευή cartoon μέσα απο το Studio Animation, σε κά-

ποια στήλη του Amiga DeskTop Video.

Σε περίπτωση που κάποιος θέλει να το παραγγείλει κατευθείαν απο τον κατασκευαστή, δεν έχει παρά να γράψει στην εξής διεύθυνση: **Disney Software, 500 S. Buena Vista Street, Burbank, CA 91521.** (και βέβαια σημειώστε Pal έκδοση).

ΚΛΑΣΣΙΚΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ ΓΙΑ ΤΑΙΝΙΑ

Πριν την εμφάνιση των υπολογιστών η συγκεκριμένη διαδικασία ήταν πολλή επίπονη (αλλά να μου πείτε πριν την εμφάνιση των υπολογιστών, τι δεν ήταν επίπονο σ'αυτή τη ζωή!!). Διαβάστε τα στάδια μιάς διαδικασίας παραγωγής cartoon ταινίας:

A. Αρχικά η ιδέα του να φτιαχτεί μια ταινία κινουμένων σχεδίων, βασίζαταν στη σύλληψη και κατασκευή κάποιου σενάριου. Υπήρχαν (και υπάρχουν) οι σεναριογράφοι που θα καθίσουν να φτιάξουν, να γράψουν, να εφεύρουν, να σκεφτούν κάποιο σενάριο καλά που θα μπορεί να γίνει κινούμενο σχέδιο.

B. Κατάπιν μετά το σενάριογράφο, η άλλη ιστορία μεταφερόταν στους μουσικούς (να καλά διαβάσατε!). Οι μουσικοί ήταν οι πρώτοι που διάβαζαν το σενάριο έτσι ώστε να φτιάξουν μια μουσική επένδυση καθώς και τα εφέ (σε χονδρικά στάδιο) της ταινίας και ξέρετε γιατί; Γιατί στο επόμενο στάδιο ο σχεδιαστής- animator βάση του σεναρίου και της μουσικής έφτιαχνε τις γκριμάτσες και τις διάφορες καταστάσεις των σκίτσων έτσι ώστε το ολο σύνολο να δένει.

Γ. Εδώ λοιπόν φτάσαμε σε έναν βασικά παράγοντα στον σχεδιαστή που παράλληλα είναι και animator. Για την υλοποίηση μιάς ταινίας 15 λεπτών, υπάρχει cartoon που έχουν δουλέψει μέχρι και 30 σχεδιαστές!! Οι άμορφες γκριμάτσες που έχετε δει κατα καιρούς στα φιλμάκια, είναι γκριμάτσες ανθρώπινες αφού οι σχεδιαστές συνήθιζαν να έχουν μπροστά στο σχεδιαστήριό τους, καθρέπτες για να αναπαραστούν τις γκριμάτσες που θα αποτύπωναν στους ηρώες τους. Ο σχεδιασμός των χαρακτήρων, σ'αυτή τη φάση δεν ήταν τελικός σπλά ο

σχεδιαστής έφτιαχνε τον χαρακτήρα χονδρικά, τονίζοντάς όμως τις λεπτομέρειες (όπως του προσώπου ή των κινήσεων). Και θέβια δεν χρωμάτιζε καν τους χαρακτήρες του.

Δ.Εδώ γίνεται το τελικό στάδιο του σχεδιασμού των χαρακτήρων, όπου αρκετά άτομα πάνω σε κάλλες σελουλάντ (κάτι σαν ζελατίνα), ξεπατήκωναν τους ήρωες των σχεδιαστών φτιάχνοντας άλες τις λεπτομέρειες και τους χρωματισμούς τους ακολουθώντας θέβια και τις οδηγίες των σχεδιαστών (storyboard κ.τ.λ.).

Ε. Μετά απο αυτή τη διαδικασία άλη η δουλειά πάει στον φωτογράφο. Αυτάς με ένα σταθερό φάντο (Background), αρχίζει να τοποθετεί, με την βοήθεια του σκηνοθέτη, τις ζελατίνες με τους χαρακτήρες έναν έναν και τραβάει τις φωτογραφίες (φίλμ ταινίας και όχι φωτογραφικά), αποτυπώνοντας έτσι όλη την ιστορία σε φίλμ.

Ζ.Κατάπιν ακολουθεί το μοντάζ των κομματιών με τις σκηνές και παράλληλα γίνεται και η μουσική επένδυση (άπου εδώ μπορεί να διαφοροποιείται με την αρχική).

Όπως βλέπετε, πολύ κάπος για αυτά το πεντάλεπτο μαυράσπρο cartoon που βλέπετε καμμία φορά στην τηλεόραση σας. Σήμερα ευτυχώς, με την τεχνολογία που μας προσφέρεται (Video, Computers κ.τ. λ.), οι ταινίες θγαίνουν σε χρόνο μηδέν με καλύτερα αποτελέσματα και χωρίς τόσο μεγάλο κόπο. Αναφορικά και μόνο σας λέω δοκιμάστε να φτιάξετε έναν άνθρωπο που περπατάει σε χαρτί και μετά φτιάξετε τον ίδιο σε υπολογιστή. Έτσι θα εκτιμάτεπολύ περισσότερο τον υπολογιστή σας, που τον βρίζετε συνέχεια άταν χάνετε σε κάποιο παιχνιδί!!

Γειά σας μελλοντικοί

SPIELBERG της ΕΡΛΑδόος!!

Οπως θα θυμάστε την προηγούμενη φορά σας είχαμε παρουσιάσει το Deluxe Video, ένα ολοκληρωμένο πρόγραμμα για να φτιάχνετε ακολουθίες Video και να τις περνάτε στο Video σας, ή απλά να τις βλέπετε στην οθόνη του υπολογιστή σας. Πάρι μπορείτε, χάρις το πρόγραμμα Player που υπάρχει στις δισκέτες, να το φτιάξετε σε δισκέτες και να το μοιράσετε στους φίλους σας.

Οπως σας είχαμε υποσχεθεί λοιπόν, σ' αυτό το τεύχος θα φτιάξουμε μαζί μια ακολουθία έτσι ώστε να μπειτε για τα καλά στο πνεύμα του προγράμματος και να καταλάβετε την λειτουργία του.

Κοτορχήν, γιο νο μην σας κουράσω, θο χρησιμοποιήσαυμε τις εικόνες και τους διάφορους ήχους που ήδη υπάρχουν στις δισκέτες, για νο μην χρειάζετε νο σχεδιάσετε οπο την αρχή.

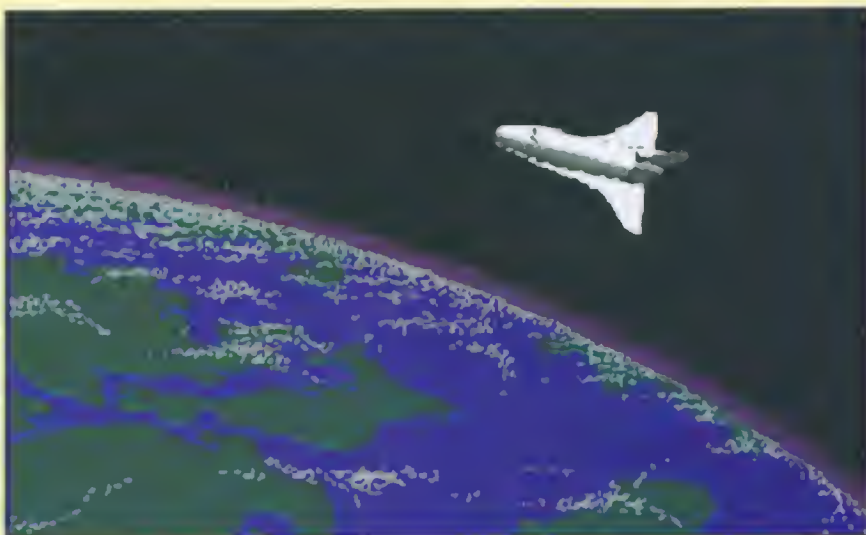
Σ' ουτό τα παράδειγμο θα φτιάξουμε το διοστημόπλαιο που εκταξεύετοι οπο το διοστημικό στοθμό και κοτόπιν θα προσθέσαυμε ήχο και τίτλους. Αφάυ φορτώσαυμε τα Video Maker, καθορίζουμε την περιαχή που θα δαυλέψουμε, επιλέγαντος NEW απο το μενού PROJECT. Ανοίξετε ενο scene effect κάνοντας διπλό κλίκ στο κουτί του scene effect, κοτόπιν κοτεβάστε απο πάνω ενο track και διολέξετε picture, ότον σος ζητηθεί νο προσδιορίζετε το track. Τώρο θα βγει κάποιο παράθυρο γιο νο φορτώσετε την εικόνα.

ΦΟΡΤΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΕΙΚΟΝΑ



ο φορτώσετε την εικόνα 'Blast', κάνοντος κλικ επάνω της.

Ότον έχει φορτωθεί μπαρείτε νο την



DTV M E T R I N AMIGA

ΤΟΥ R. GRELLONI

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ

BACKGROUND ΕΙΚΟΝΑ

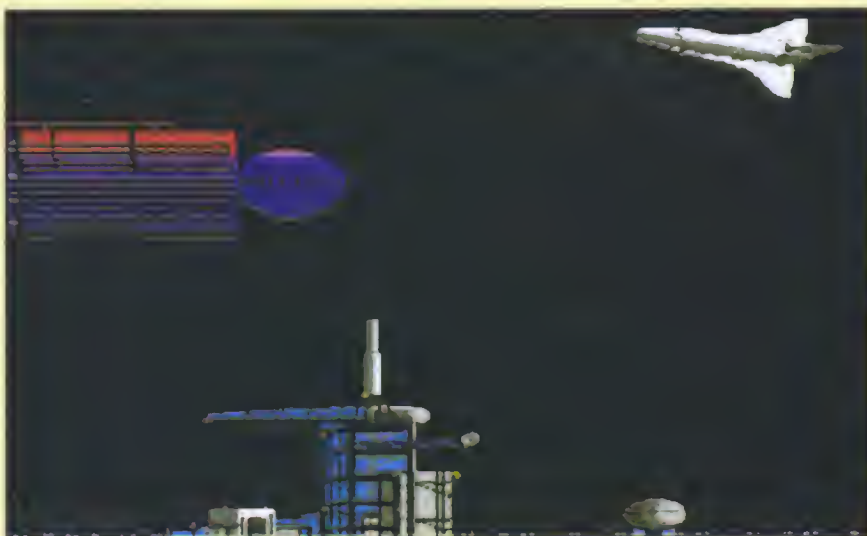
Τώρα θα πρέπει νο δηλώσετε αυτή την εικόνο σον background. Αυτό γίνεται "τραβώντας" ενα άδειο effect οπο πάνω και ταπαθετείστε το πάνω στο βέλας όπαι είναι τα blast. Όταν θο σος ζητηθεί να δηλώσετε αυτο το effect επιλέξετε την επιλογή load. Τότε θα εμφανιστεί στην οθόνη το πλοίοιο διάλόγου για το φάρωμα, όπου θο πρέπει νο επιλέξετε με ταξύ του Cut και Get Ready. Εσείς ποτήστε στα Cut. Με ουτή την επιλογή όταν θα δείτε το video η εικόνο σος θα εμφανίζεται στιγμίο ενώ με την άλλη επιλογή (Get Ready) θο έχει κάποιο

εφέ του στυλ fade in κ.τ.λ. Τώρα ουτή την σκηνή θα την μετοφέρετε καντά στα 0:03 δυετερόλεπτο, ώστε να ξεκινάει σε ουτόν τον χρόνο. Γιο να δείτε τι κάνετε, μέχρι στιγμής, επιλέξετε οπο τα μεναύ Project την εντολή Play Scene

ΠΡΟΣΘΕΣΤΕ

ΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Σαν αντικείμενο, θα έχαυμε το διοστημόπλοιο που θα το κάνουμε νο κινείται προς ταν ουρονό και νο εξοφονίζεται. Εκεί που βρίσκεστε, στο Scene Script, κατεβάστε ενο κοινούργιο track και τοποθετήστε το κάτω απο το track του blast. Αυτή τη φορά που θο μοις ζητηθεί να προσδιορίσαυμε τα είδος, θα επιλέξετε το Object. Και ότον εμφανιστεί το ποράθυρο με το οντικείμενο, επιλέξετε "Shuttle". Τότε θο φορτωθεί το οντικείμενο απο την δισκέτα στην μνήμη της Amiga, εον θέλετε νο το δείτε, οπλά επιλέξετε το εικονίδιο της τηλεόροσης. Τέλος επιλέξετε το Select γιο νο επιστρέψετε στα



scene script όπου τώρα θα υπάρχει στο κοινούργιο track που είχατε τροφήξει, το όνομο Shuttle.

ΑΠΟΓΕΙΩΣΗ

ΤΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ

Εδω θα απογειώσουμε το οντικείμενο απο το διοστημικό στοθμό. Επιλέξτε ένο άδειο effect και βάλτε το στο track του Shuttle. Οτον θα σος ζητηθεί να προσδιορήσετε το είδος του εφέ επιλέξτε Appear, τότε θα σος εμφανιστεί ένο πορόθυρο γιο να δείξετε που θα εμφανίζεται το οντικείμενο. Αυτό μπορείτε να το κάνετε επιλέγοντος το εικονίδιο της τηλεόρωσης όπου εκεί εμφανίζεται και η εικόνο του background και το οντικείμενο. Πιόστε το οντικείμενο και βάλτε το στη βάση εκτόξευσης. Αφου το έχετε τοποθετήσει γυρίστε πίσω και επιλέξτε OK. Κοι κατόπιν μετοκινήστε το εφε στο 0:03

δευτερόλεπτο Τώρα έχουμε το διοστημόπλοιο να κάθετε στην βάση εκτόξευσης. Αλλό θα πρέπει να το κάνουμε να οπογειώνεται και να χάνετε οπο την οθόνη. Κοτεβόστε ένο κοινούργιο effect και τοποθετήστε το στο track του Shuttle. Τώρα στο κουτί που θα εμφανιστεί επιλέξτε την επιλογή Move To. Εδώ η διαδικοσία που ακολουθεί είναι ίδιο με την τοποθέτηση του οντικείμενου, οφου μετοκινήσετε το οντικείμενο εκεί που θέλετε γυρίστε πίσω. Επειδή θέλουμε το διοστημόπλοιο, αφου έχει φτόσει μέχρι επόνω στην οθόνη, να εξοφανίζεται επιλέγουμε Disappear At End και τέλος πατάμε το OK. Γιο να δείτε τι έχετε κάνει επιλέξτε οπο το μενού Project την επιλογή Play Scene.

ΠΡΟΣΘΕΤΩΝΤΑΣ ΗΧΟ

Και εδώ όπως ποντού, θα πρέπει να κοτεβάσετε ένο νέο track και ένα νέο effect. Το



track θα το τοποθετήσετε κάτω οπο το track του Shuttle. Οτον θα σος ζητηθεί να προσδιορίσετε το είδος του track, θα επιλέξετε φυσικό το Sound. Κοι κατόπιν θα βγεί το παράθυρο με το περιεχόμενο της δισκέτος γιο να επιλέξετε τον ήχο που θα περόσετε στην μνήμη. Επιλέξτε τον ήχο Zoom. Εον θέλετε να τον οκούσετε ποτήστε το εικονίδιο με το megάφωνο που υπάρχει στο πορόθυρο του ήχου. Κοι τέλος επιλέξτε το Select γιο να δημιουργηθεί και αυτό το track. Τώρα γιο να ξέρει το Deluxe Video πότε θα ποίξει τον ήχο θα κοτεβάσουμε ένο effect και θα το τοποθετήσουμε μέσω στο track με το όνομο Zoom.

Τότε ένα παρόθυρο που θα εμφανιστεί θα ζητήσει το είδος το εφέ που θέλουμε, εσείς ποτήστε το Play. Γιο να ποίξει ο ήχος τουτόχρονο με την οπογειώση θα τοποθετήσετε το πρώτο βελάκι στα 4:51 δευτερόλεπτο και το άλλο βελάκι στο 4:36 δευτερόλεπτο όπου εκεί θα στομοτάει ο ήχος. Γιο να δείτε τι κάνετε επιλέξτε την γνωστή πιο εντολή, Play Scene. Τώρα το μόνο που σος μένει είναι να κάνετε τις διορθώσεις σος ώστε να είναι συγχρονισμένο όλο και να ονομάσετε το θέμα που έχετε φτιάξει. Επιλέξτε την εντολή Rename απο το μενού edit, και γρόψτε το όνομο που θέλετε. ΔΥΣ



ST REPLAY

Ενα ολοκληρωμένο πακέτο για Sampling στον Atari.

Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε παρουσιάσει το Audiomater το καλύτερο πρόγραμμα για Sampling που υπάρχει στην Amiga. Ηρθε τώρα η σειρά του Atari που με το ST Replay διεκδικεί τη θέση του κορυφαίου μηχανήματος παραγωγής Samples. Εδώ πρέπει να δηλώσω παρόλο που είμαι φανατικός Amiga User θα είμαι όσο γίνεται περισσότερο αντικειμενικός στη κριτική μου. Το ST Replay δεν είναι καινούργιο στην αγορά. Οι δυνατότητες του όμως είναι τόσες όσες χρειάζεται ένας νέος στο κόσμο της δειγματοληψίας χρήστης.

ΤΟΥ Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

Το πακέτο περιλαμβάνει εκτός του βασικού προγράμματος μια Drum Machine, ένα πρόγραμμα πορογωγής εφφέ (ιδιόιτερο χρήσιμα), την προηγούμενη έκδοση του ST Replay (v 3.0), πολλά Documentation Files, μικρά προγραμμοτάκιο σε Fast Basic, Gfa Basic, Assebly και άλλες γλώσσες που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ον θέλετε να εκμεταλευτείτε το Sampler μέσω οπό δικά σας προγράμματα, και μερικά δείγματα γιο να πειρομοτισιτείτε. Το πρόγραμμα φορτώνει από το Directory (και όχι με Boot). Η κύριο οθόνη θα έλεγο πως είναι πυκνοκατοικημένη από διάφορο Icons που μοιάζουν με πλήκτρο. Αυτό που με εντυπωσίασε είναι η πληθώρα

των λειτουργιών που βρίσκονται άμεσα στη διάθεση του χρήστη, το Pull Down Menus είναι σχεδόν άδεια. Ας το πάρουμε όλο όμως από την ορχή. Στο Menu Line βρίσκουμε το ποράθυρο Desk, File, Frequency, Output, Display. Οτον 'ονοίξουμε' το Desk το μόνο που θο δούμε είναι τα Credits και η έκδοση του προγράμματος. Στο File υπάρχουν επιλογές για φόρτωμα και σώσιμο ενός Sample οπό και προς το δίσκο όπως επίσης και ολόκληρου set ήχων. Φυσικά εδώ υπάρχει και το Quit η έξοδος δηλαδή οπό το πρόγραμμα. Στο ποράθυρο με επικεφαλίδο Frequency διαλέγουμε την συχνότητα που θα κάνουμε δειγματοληψία ή θο οκούσουμε το δείγμα μας. Οι διοθέσιμες συχνότητες είναι οχτώ στον αριθμό. Αυτές δε μπορούμε νο τις

χρησιμοποιήσουμε όλες οποιοδήποτε στιγμή.

Οι πέντε πρώτες (5, 7.5, 10, 15, 20, 30 khz) ακούγονται μέσω οπό το μόνιτορ ενώ οι άλλες δύο (40, 50 khz) ενεργοποιούνται μόνο ότον έχουμε επιλέξει ο ήχος νο βγαίνει οπό την έξοδο του Sampler σε κάποιο ενισχυτή ή Hi-Fi.

Η συχνότητα του συστήματος πριν κάνουμε οποιοδήποτε αλλαγή είναι 20khz.

Στο Output ποράθυρο υπάρχουν δύο επιλογές η Monitor και Hi-Fi που οναφέρονται στην έξοδο του σήματος. Οπως είπομε προηγουμένως η επιλογή των συχνοτήτων βοσίζεται σ' ουτό το Menu. Αν θέλετε νο διαλέξετε συχνότητα 40 khz και ο ήχος νο βγοίνει οπό το

Monitor το πρόγραμμα δε θα σας το επιτρέψει. Το Display παρόθυρο έχει τρεις επιλογές που αναφέρονται στο τρόπο που εμφανίζεται το Sample στην οθόνη. Αυτές είναι Outline, Filled, Envelope. Η Filled είναι ενεργοποιημένη με το φόρτωμα του προγράμματος. Η Outline χρησιμεύει στο να αναπαριστάν το πραγματικό σχήμα του δείγματος ειδικό όταν έχουμε κάνει μεγένθυνο-ση.

Η Envelope δείχνει το δείγμα να καθεπτίζεται σε σχέση με τον οριζόντιο άξονα.

Στη κύρια οθόνη τώρα που είναι κατό-μεστη υπάρχει στο πάνω μέρος το Edit window όπως άλλωστε σε όλα τα προ-γράμματα αυτού του είδους.

Το δείγμα που θα φορτώσετε δε θα καταλαμβάνει όλο το μήκος του παρα-θύρου αλλά μόνο όσο είναι το μέγεθος του. Τα 2KB μόλις που φαίνονται στο αριστερό μέρος της οθόνης και το πρώτο πρόγραμμα που θα πρέπει να κόνε-τε πριν από οτιδήποτε άλ-λο είναι Magnification. Στα δύο άκρα του Edit window είναι δύο κέρσορες (όχι text) που μετακινούνται είτε με το ποντίκι όταν το πάτε πάνω τους κρατήσετε πα-τημένο το αριστερό κουμπί και το μετακινήσετε είτε με τα βελόκια που υπάρχουν αριστερά και δεξιό κάτω από το Edit Window.

Για να κόνετε μεγένθυνο-ση τοποθετήστε το δεξιό κέρσορα λίγο μετό το τέ-λος του δείγματος και πα-τήστε το 'πλήκτρο' Magnify. Το παρόθυρο θα αλλάξει και το δείγμα θα καταλάβει όλη την οθόνη ανόμεσα από τους δυο κέρσορες. Το Reset 'πλήκτρο' επαναφέρει την κυματομορφή στην μορφή που ήταν πριν την μεγεύθυνση. Εδώ πρέπει να πούμε ότι οι θέσεις των δύο κερσόρων μπορούν να αποθηκευ-τούν σε μια από τις 10 διαθέσιμες μνή-μες για αντιμετώπιση πιθανού λόθους κατό την μεγεύθυνση. Μια άλλη όμηση επιλογή είναι η Listen με την οποία ακούμε ότι φτάνει στην είσοδο του Replay. Ετσι μπορούμε να ρυθμίζουμε την ένταση της πηγής χωρίς να είναι ανάγκη να κάνουμε συνεχώς Sampling.

Αναπάσα στιγμή και αφού ο ήχος μας αρέσει πατώντας 'S' στο πληκτρολόγιο του Atari αρχίζει η δειγματοληψία. Sampling μπορούμε να κόνουμε και χω-ρίς Listen απλό και μόνο κόνοντας κλικ στην επιλογή 'Sample' στην οθόνη ή διαλέγοντας το Trigger mode. Οτι

έχουμε γρόψει στη μνήμη μπορούμε να το αναπαράγουμε με την εντολή Replay ή το πλήκτρο 'R'. Οι γωστές λει-τουργίες Copy, Insert, Delete μου φό-νηκαν προσωπικό λίγο πιο δύσκολες και παράξενες στη χρήση τους απ' ότι σε άλλα παρόμοια προγράμματα. Η όλη διαδικασία που πρέπει να ακολουθηθεί σχετίζεται με μια άλλη επιλογή που υπάρχει, την Block. Με την Block ο υπολογιστής 'θυμύται' την θέση των δύο κέρσων εκείνη τη στιγμή. Όταν μετακινούμε τον ένα κέρσορα μετακι-νείται ταυτόχρονα και ο άλλος προς την ίδια κατεύθυνση. Η επιλογή Block χρησιμοποιείται για να 'μαρκώνει' την περιοχή του δείγματος που θέλουμε να αντιγρόψουμε, να οβήσουμε ή να δη-μιουργήσουμε ένα κενό. Η δημιουργία κενού σε ένα Sample έχει δύο χρήσεις στο ST Replay 4. Η πρώτη είναι αυτο-νόνη. Χωρίζει στα δύο το Sample σε συνδιασμό με το πλήκτρο Clear. Ενα άλλο Sample μπορεί να φορτωθεί ή να

στο δίσκο ολόκληρο.

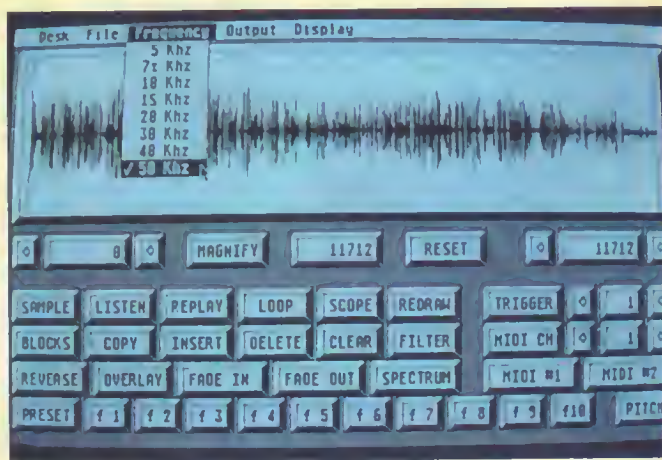
Η όλη διαδικασία ανόθεσης γίνεται πολύ εύκολα με το πλήκτρο Preset. Στις βασικές επιλογές υπάρχει επίσης ένας Spectrum Analyzer που λειτουρ-γεί μόνο τη στιγμή που κάνουμε Sampling και ένα Digital Oscilloscope το οποίο μας βοηθάει να ρυθμίσουμε την ένταση της πηγής του σήματος ώστε να μην έχουμε προβλήματα θορύβου. Το όλο παρουσιαστικό της οθόνης ου-μπληρώνουν οι κοινές σε όλα τα προ-γράμματα του είδους επιλογές για Fade in και Fade out.

Στη διόθεση του χρήστη υπάρχουν και δύο "πλήκτρα" με ονομασίες Midi1 και Midi2 που σκοπό τους έχουν το μεν πρώτο να "παίξετε" τα Samples που έχετε κόνει Preset με ένα όργανο που έχει Midi, ενώ το δεύτερο να "παίξετε" ένα μόνο δείγμα του οποίου όμως θα αλλόζει η συχνότητα κατά μήκος του κλαβιέ. Το βασικό πρόγραμμα συνοδεύ-ει και άλλο πιο μικρό με τίτλο Effects το οποίο προσθέτει εφφέ στους ήχους σας.

Τα εφφέ αυτό είναι τα εξής: Ramp1, Ramp2, Hall, Room, Distortion, Echo, Reverb, Reverbup.

Το κάθε ένα από αυτό έχει και διαφορετική χρησι-μότητα. Δε μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε το Distortion σε Sample από Strings, όπως δε θα ήταν ωραίο να χρησιμοποιήσου-με Hall σε κιθόρα. Ο κάθε ήχος έχει και το δικό του εφφέ. Ενα άλλο πρόγραμ-μα που υπάρχει αλλά εμένα δε μου έκανε εντύπωση εί-ναι το Drum Beat. Το πρό-

γραμμα αυτό μετατρέπει το ST σε μια Drum Machine. Οι ήχοι των κρουστών έχουν γίνει δειγματοληψία στα 20kHz παρόλο που δείχνουν για πιο χαμηλής ποιότητας. Το πρόγραμμα αυτό θα έλε-γα πως δεν είναι τόσο φιλικό προς τον χρήστη και στην αρχή τουλάχιστον εί-ναι σχεδόν αδύνατο ένα ότομο με "προυπηρεσία" σε τέτοια προγράμματα να γρόψει ένα κομμάτι χωρίς την πα-ρουσία του Manual δίπλα από τον υπο-λογιστή. Το πακέτο πάντως παρόλο την ηλικία του κρατείται σε πολύ υψηλό επίπεδα και είναι η ιδανική λύση για έναν αρχόριο στο Sampling αν εξαίρέ-σουμε το DrumBeat όπως είπαμε προη-γουμένως. Το εγχειρίδιο είναι κατατο-πιστικότατο και διαθέτει κεφάλαια ειδικά για τους προγραμματιστές όπως επί-σης απλά Hints & Tips για τα πρώτα βή-ματα.



ηχογραφηθεί στη περιοχή αυτή. Η δεύ-τερη χρήση είναι για δημιουργία πολλα-πλών αντίγραφων ενός κομματιού ή ολόκληρου του δείγματος στη μνήμη. Με το πλήκτρο Filter το δείγμα "περνό-ει" από ένα βαθυπερατό φίλτρο που εξαφανίζει, όχι τόσο τέλεια βέβαια, το φαινόμενο του θορύβου που υπάρχει στις χαμηλότερες συχνότητες.

Σ

το κάτω μέρος της οθό-νης υπάρχουν δέκα πλήκτρα που ενεργο-ποιούνται με το αντί-στοιχο πότση των Fu-ncion Keys. Με τα δέκα αυτό πλήκτρα μπορούμε να ελέγχουμε ένα από τα δέ-κα Samples που μπορούμε να έχουμε ταυτόχρονα στη μνήμη. Τα δείγματα αυτά που δεν είναι ανάγκη να είναι δέ-κα αλλά λιγότερα αποτελούν ένα Set που μπορεί να φορτωθεί και να σωθεί

Αλλος ένας μήνας πέρασε, αγαπητοί αναγνώστες, και αρκετά πράγματα συνέβησαν στο μεταξύ. Οι καταλήψεις σταμάτησαν, οι διάφορες πλευρές μετρούν τις πληγές τους και στο μεταξύ οι μαθητές και οι φοιτητές βλέπουν το μέλλον τους σκοτεινό για φέτος. Τι να πουν θέβαια ο κ. Σαντάμ και ο κ. Μπους, που την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές διασταυρώνουν τα ξίφη τους πάνω από τον κόλπο, αφού πρώτα δοκίμασαν τις ασπίδες τους και την ώρα που ψάχνουν ομπρέλλα για να φυλαχτούν από το θυμωμένο ουρανό της καταιγίδας της ερήμου...Θα μου πείτε, τι σχέση έχουν αυτά σε τούτη τη στήλη; Έχουν, αφού είναι γεγονότα που αφορούν την περιοχή μας, δηλαδή όλους μας. Και για του λόγου το αληθές, να πούμε ότι τα θέματα αυτά κυριάρχησαν στις συζητήσεις που έγιναν στις διάφορες Τράπεζες Πληροφοριών (βάσεις) σε όλη τη χώρα.



MODEMS

ΤΟΥ ΒΑΣΙΛΗ ΛΟΥΜΗ

Συγκεκριμένα, αναφερόμαστε στη συζήτηση που έγινε ταυς τελευταίους μήνες σε εθνικό και ταπικό επίπεδα στις διάφορες βάσεις που συμμετέχουν στα δίκτυα FIDO, όπως και σε αρισμένες άλλες βάσεις όπως την Acrobase. Αναφερόμαστε σε αυτές, γιατί είχαμε την ευκαιρία να παρακαλουθήσουμε αι ίδιοι τη συζήτηση που διεξήχθη σε αυτές. Αν τα ίδια έγινε και σε άλλες βάσεις εκτός αυτών, λυπαύμαστε που δεν καταφέραμε να παρακαλουθήσουμε την εξέλιξη της συζήτησης και σε αυτές τις βάσεις, αλλά βέβαια δε μαραύμε να βρισκόμαστε πανταύ (ακόμα...).

Η συζήτηση που λέγαμε πριν, είχε αρκετά χαρακτηριστικό. Καταρχήν ήταν μαζική, καθώς παλλαί ήταν αυταί που είπαν τη γνώμη ταυς για τα γεγονότα. Ήταν ακόμη έντανη, καθώς αι περισσότεροι από ταυς συμμετέχοντες ήταν άμεσα επηρεασμένοι από τα γεγονότα, δηλαδή μαθητές, φοιτητές και γονείς, τουλάχιστον οσα αφαρά τη συζήτηση για τις καταλήψεις. Σε αυτό βοήθησε προφανώς και τα νεαρά της ηλικίας των περισσότερων, που οδηγεί σε αρκετές φορές σε μια έντανη μαχητικότητα στην υποστήριξη των διαφόρων απόψεων, η οποία έφτασε ορισμένες φορές στην υπερβολή.

Ένα ακόμη χαρακτηριστικό της συζήτησης ήταν πως οι απόψεις που ανατυχθηκαν στην παρεία της συζήτησης ήταν σε μεγάλα βαθμό καματικάπαιημένες και λιγότερο πολιτικο-

παιημένες. Αυτό θα έπρεπε να ανησυχεί όλους μας, αφού φαίνεται πως αι δύο αυτές ένναιες, καματικάπαιηση και παλικαπαιηση έχουν μπερδευτεί στις μέρες μας, όσα και αν αι ίδιοι αι συμμετέχοντες στη συζήτηση δεν τα παραδέχονται. Θα άξιζε ίσως να γίνει μία έρευνα για τη συμπεριφορά των Ελλήνων μέσα από μέσα επικοινωνίας όπως τα modems και αι υπαλαγιστές, όπως και τα ραδιόφωνα, αλλά αυτό είναι ένα θέμα ότα απαία θα επανέλθουμε αργότερα.

Θα παύμε πάντως πως είναι παρήγορα να βλέπει κανείς τόσα παλύ κόσμα που ασχολείται με ένα χόμπυ που θεωρείται ψυχρό και αντικοινωνικό, όπως αι υπαλαγιστές (αν και θα σημειώσουμε και παλί τη διαφωνία μας με αυτό...), να ενδιαφέρεται τόσα έντανα για όσα συμβαίνουν γύρω του. Καλή οπαρά, αλλό λιγόνκι απαίδευτη...

Θα φαίται βέβαια και η ψυχασύνθεσή μας. Τα μεσαγειακό ταμπεραμέντα μας και η ιδιαίτερη ψυχή του Έλληνα, τόσα ζεστή και αιψή όσα και ασύνετη και παθιασμένη. Φαίνεται πως η Ελλόδα πατέ δεν πεθαίνει...(μάνα ευτελίζεται και υποφέρει...)

Για να περάσουμε όμως στα γεγονότα, ας δούμε πως εξελίχθηκαν αι δύο συζητήσεις, αυτή για τις καταλήψεις και αυτή για τα γεγονότα στην κόλπο. Η συζήτηση για τις καταλήψεις ξεκίνησε μαζί με αυτές, και η εξέλιξη της ακαλουθαύσε τα ρυθμό των γεγονάτων. Όσα αυξανόταν η ένταση στα σχολεία, τόσα ανέβαι-

ναι και α τόπος της συζήτησης, η αππαρόθεση και τα μέγεθος των μηνυμάτων. Ειδικό η Θεσσαλονίκη απαδείχτηκε ιδιαίτερα αρμητική στην υποστήριξη των απόψεων της (θα φαίται α Βαρδάρης...), άλλωστε είναι μάλλον περισσότερα καιρό στα χώρα της επικοινωνίας με modems και πιθανόν παρηγείται της υπόλοιπης χώρας (όπως και στα μπόσκει, δηλαδή τελικό αι Βαρείαελλαδίτες τα καταφέρνουν καλύτερα σε θέματα που απαιτούν λίγα όταμα και ταχύτητα στις ενέργειες...ενδιαφέρον).

Τα πράγματα οξύθηκαν παλύ μετό τα επείσόδια στην Πότρα και την Αθήνα, από τε ανταλλόχθηκαν και εκφρόσεις βαριές (τύπαυ Βουλής σε συζήτηση εφ'όλης της ύλης... σε δε ντρεπόμαστε...). Υπήρχαν και αμφισβητήσεις, ταυ τύπαυ "έμένα αι καταλήψεις μαθητές δε μου φαίνονται και τόσα μαθητές" ή ακόμη "στά δικό μου τα σχολεία έγιναν ζημιές 25000000 δραχμών", απόψεις που πακόλεσαν σχόλια του τύπαυ "πές του τα, πές ταυ τα..." και "πόσα χρονών είσαι και τα λές αυτό;" ή τέλος "μα που ζαύμε;". Ένας μικρόκαμος δηλαδή, αντανόκλαση ταυ κόσμου όπου ζαύμε. Εξάλλαυ, εικόνα είμαστε της καιωννίας και της μαϊόζαυμε...

Με τα τέλος των καταλήψεων στα σχολεία (γιατί τα πανεπιστήμια συνεχίζουν ακόμη), έπese και α τόπος και τα ενδιαφέρον, αι σχέσεις απακαταστόθηκαν, τα πνεύματα ηρέμησαν και η ζωή συνεχίζεται. Μετό την καταιγίδα, α ήλιος λάμπει άπως λένε και αι Γάλλαι. Συναρ-

ποστική η ζωή τελικό... Το άλλο θέμα που κυριόρχησε στις συζητήσεις ήταν ο πόλεμος στον κόλπο. Οι απόψεις ήταν πολλές, οι περισσότερες όμως δέχονταν ότι ο Σοντάμ είχε κοποτήσει το διεθνές δίκαιο και το δικαίωμα του λαού του Κουβέιτ, και έπρεπε να αποχωρήσει. Η διοφωνία φυσικά ήταν στο ποιος έπρεπε να τον πείσει για αυτό και με πια τρόπο...

Έπρεπε ή όχι ο πόλεμος να ξεκινήσει στις 15 Ιανουαρίου; Έφταναν ή όχι οι κινήσεις για να διώξουν το Ιράκ από το Κουβέιτ; Έπρεπε ή όχι να ανομιχθεί η Ελλάδα και πόσο; Πόσο μεγάλος είναι ο κίνδυνος για μας από τους παρούλους και την τρομοκρατία; Τι γυρεύουν οι σύμμαχοι στον κόλπο μετά τον πόλεμο; Ποιος είναι ο ρόλος του Ισραήλ σε όλα αυτά; Ερωτήματα αυτά που αποσχολούσαν όλους μας και μας αποσχολούν ακόμη.

Και ύστερα, τα καυτά ερωτήματα για το ρόλο της Τουρκίας τώρα και μετά την κρίση, καθώς και το μέλλον της Κύπρου ενόψει όλων αυτών. Ένο μικρό πορτίθυρο στην καθημερινότητα, από μια όψη οθέση στους περισσότερους.

Είναι πορήγορο πάντως να διαπιστώνει κανείς, έστω σε αυτή την κλίμακα, πόσο ναιάζονται οι Έλληνες για αυτή τη χώρα...Κι αν τους πονά, κι αν τους πληγώνει, δε θα την άλλοζον με κομμά. Κι αν διοφονούν και αλληλοκοιτηγούνται, η ογόπη τους γι'αυτή δεν αλλόζει. Απόδειξη ότι όλο το μνήματο που έφυγον για το εξωτερικό και μιλούσαν για τον κόλπο, ονοφέροντον και στο θέμα της Κύπρου και της επιθεκτικότητας της Τουρκίας. Δεν πρέπει βέβοιο να υποτιμώ κανείς την αξία αυτής της "προπαγόνδας", καθώς η διάδοση των μηνυμάτων είναι πλοτιά σε όλο τον κόσμο και επιπλέον αποδέκτες τους είναι είτε νεοροί που στο επόμενο χρόνο θα ποίξουν ρόλλο στο πράγμο των χωρών τους, είτε πιο ηλικιωμένοι, οι οποίοι όσο να είναι επιρρεάζονται και εκείνοι από τέτοιο μνήματο.

Έτσι έχουν το πράγμο και με τη συζήτηση για αυτό το θέμα. Ίσως κάποιοι να έχει ονηρήσεις για την ονοφορά όλων των ποραπόνω σε αυτή εδώ τη στήλη. Όμως δεν είμαστε ξεκομμένοι από τον κόσμο και την προγονικότητα και θέματο όπως το ποραπόνω αγγίζουν και εμός, όπως όλους. Έπειτο ήταν ευκοιρίο να πόρετε μιο ιδέο για το πόσο επιρρεάζουν τέτοιο θέματο όλους τους τομείς της ζωής μας. Να δείτε ακόμη πόσο μπορεί να προσφέρει ο κόσμος των υπολογιστών και των modems. Και εξόλλου, δεν μπορούσαμε να ογνοήσουμε ένο θέμα που αποσχόλησε τόσο έντονα και επί τόσο χρόνο την κοινότητα "μοντεμιστών" (φαίνεται έχουν συνηθείσει να διομορφώνουν και να οποδιομορφώνουν γενικάς...).

Να περόσουμε τώρα και σε κότι άλλο, σχεπικό πόντως με το προηγούμενο. Με την ευκαιρία του πολέμου στον κόλπο, μερικές βάσεις της Αθήνας αποφάσισαν να οφιερώσουν μιο

περιοχή οπακλειστικό σε αυτόν. Τέτοιες είναι για πορόδειγμο η Dragon και η Rendez-vous. Η τελευταία είναι μιο βάση που όνοιξε πριν δύο χρόνια περίπου και βασίζεται σε ένο υπολογιστή 386. Προς το πορόν λειτουργεί κάτω από το πρόγραμμα Remote Access από τις 8 το βρόδου ως τις 8 το πρωί στο τηλέφωνο 9415665, αλλά σύντομο θα υπάρξει αλλογή στο τηλέφωνο και τις ώρες λειτουργίας, καθώς αυτή θα είναι 24-ωρη. Πιθανολογείται επίσης η αλλογή προγράμματος. Η βάση είναι μέλος του δικτύου Fido, καθώς επίσης και του δικτύου Hellas Net, ενώ υπάρχει συνεργασία και με τη βάση Dragon, επίσης μέλος του Fido. Περισσότερα για αυτή σε επόμενο τεύχος μας.

Σχεπική με τον κόλπο είναι κοή είδηση πως η βάση Tele-C αρχισε συνεργασία με τον ραδιοφωνικό σταθμό SuperFM και τον τηλεοπτικό Tele-City, για την καλύτερη ενημέρωση των συδρομητών της για τα γεγονότα του κόλπου. Αυτό πάντως δεν καταφέραμε να το επιβεβαιώσουμε οι ίδιοι, γι'αυτό και το γράφουμε με κακή επιφύλαξη, αφού ομφοβητήθηκε έντονα από πολλούς.

Μια άλλη βάση στην οποία αναφερθήκομε σε προηγούμενο τεύχος μας εποναλειτούργησε στο τέλος Ιανουαρίου. Πρόκειται για την ONNEΔ BBS, η οποία τώρα λειτουργεί κάτω από το πρόγραμμα ProDoor και ProBBS, το οποίο με τη σειρά τους τρέχουν κάτω από το Deskview, ώστε να εξοσφολίζεται η λειτουργία τις περισσότερες ώρες. Όπως μας πληροφόρησε ο χειριστής της Αλέξης Κολυβόδης, πιθανότο σύντομο να πορουσιάζει πολλές εκπλήξεις στους χρήστες της. Περισσότερα θα έχουμε τον άλλο μήνο. Εκπλήξεις όμως ετοιμάζει και μιο άλλη πολλή γνωστή βάση της Αθήνας. Συγκεκριμένο πρόκειται να διευρύνει τις ώρες λειτουργίας της και να προσφέρει πολλές ακόμη υπηρεσίες στους συδρομητές της. Και για αυτό όμως θα έχουμε περισσότερα τον επόμενο μήνο, αφού πρώτο ονογγελαθεί επισήμως από τους χειριστές της.

Τελευταίο θέμα

για αυτό το μήνο, η εγκοτόσση δυνατότητας offline διαβόσματος και οπόντησης μηνυμάτων σε μερικές βάσεις της Αθήνας. Αυτό το σύστημα είναι πολύ διοδεδομένο στη Θεσσαλονίκη, αλλά τώρα μόλις αρχίζει να διοδίδεται και στην Αθήνα. Συγκεκριμένο, όποιος ήθελε να διοβάσει κάποιο μνήματο θα έπρεπε να το κάνει την ώρα που ήταν συνδεμένος με τη βάση, και το ίδιο ίσχυε και στην περίπτωση που ήθελε να γράψει κάτι. Αυτό είχε σε συνέπειο τη σποτόλη χρόνου, τόσο για το χρήστη όσο και για τις βάσεις, καθώς και την εισογωγή ποροσίτων λόγω οσχημων συνδέσεων. Εξοίρεση σε αυτό ήταν η δυνατότητα "ποκετορισμός" των μηνυμάτων από το ProDoor, και η λήψη τους για διοβάσιμο στο σπύ. Για να γράψει κανείς κάποιο μνήματο όμως, έπρεπε πάλι να το κάνει online. Το κοινούργιο σύστημα βασίζεται κυρίως στο πρόγραμμα Silver Express, που δίνει τη δυνατότητα για λήψη αλλά και για οπστολή μηνυμάτων ποκετορισμένων, οπότε έχουμε οικονομία χρόνου και εξάλειψη των ποροσίτων. Δυστυχώς, οι βάσεις που το εγκοτέστησαν μέχρι τώρα ονημετώπισαν προβλήματο με τη λειτουργία του, ονομένεται όμως να λυθούν σύντομο. Θα μιλήσουμε όμως και για αυτό το θέμα ξανά. Σας χαιρετούμε και σας ευχόμαστε αυτός ο μήνος να είναι πιο ευχάριστος από όσους προηγήθηκαν.

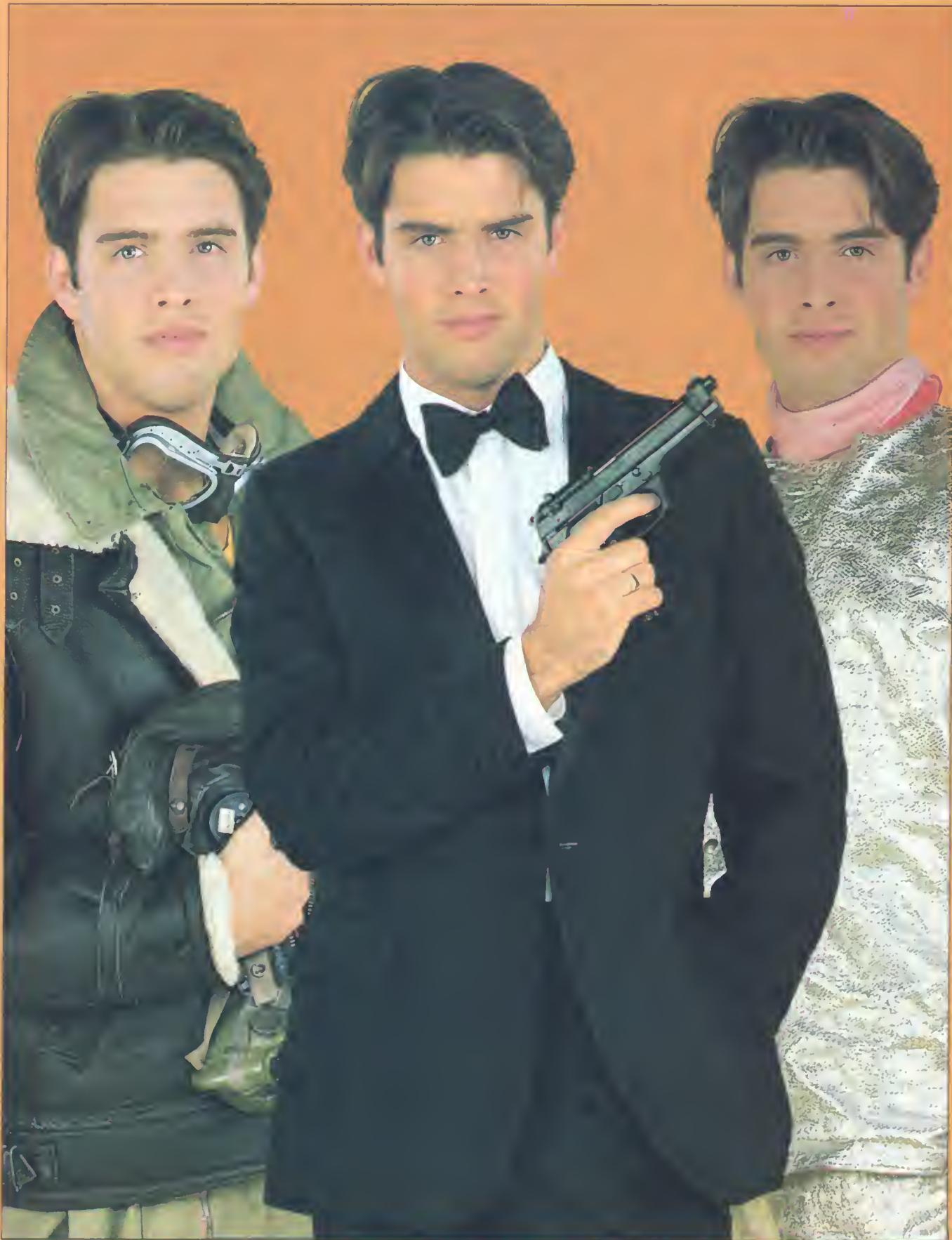
PLOT

No1

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΣΤΙΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ MODEMS, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΣΟΥΛΤΑΝΗ 16 & ΣΟΛΩΜΟΥ
ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΤΗΛ. 36.40.541

Το πρόβλημα με την ζωή είναι,



Ότι την ζεις μονάχα μιά φορά.

Μια ζωή γεμάτη εμπειρίες, μία ζωή γεμάτη διασκέδαση.

Και αυτό φαίνεται λίγο σκληρό.

Σαν η πρωτοπόρος δύναμη στα προγράμματα εξομοίωσης, εδώ στην MicroProse προσπαθούμε να επεκτείνουμε τους ορίζοντες μας. Ετσι σας προσφέρουμε τρεις διαφορετικές ζωές για να ζήσετε. Τρεις συγκλονιστικές εμπειρίες. Τρεις περιπέτειες γεμάτες διασκέδαση.

ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

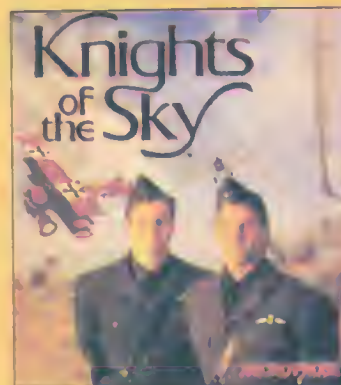
Η χρονιά είναι τα 1914, και είσαστε ένας Άγγλος, Αμερικάνος ή Γάλλος ιπτάμενος άσας του Πρώτου Παγκοσμίου Παλέμου, σε μιά προσπάθεια να καταρίψετε τους πιλότους του Αξανα σε ανατριχιαστικές αερομαχίες και να καταστρέψετε τα Zeppelins πριν περάσουν τα κανάλια της Μάγχης. Τα "Knights of the Sky" είναι ιστορικά ακριβές, επιτρέπώντας σας έτσι να χρησιμαποιήσετε πια εκουγχρανισμένα και δυνατά αεροσκάφη καθώς φτάνετε μέχρι τα 1918, προσανατολιζόμενοι με χάρτη και πυξίδα, όπως ακριβώς οι αληθινοί πρωταπόροι της αερομαχίας, εβδομηνταπέντε χρόνια πριν. Μπαρείτε ακόμα να καταλήξετε στα να καλέσετε σε μονομαχία τους καλύτερους και πια επικίνδυνους πιλότους που μπορούσε να διαθέσει η γερμανία, όπως τον Baron von Richtafen, τον Κόκκινο Βαρών, αυτοπρωσόπως. Τα "Knights of the Sky" έχει τα επιδοκμασμένα τρισδιάστατα σύστημα γραφικών της MicroProse, περισσότερα εξελιγμένα και βελτιωμένα, πηγαίνοντας την σκηνή των εξαμοιωτών πτήσης, σε μια εντελώς νέα επαχή. Διαθέσιμα αρχικά στα συμβατά με τον IBM PC μηχανήματα, θα ακολουθήσουν σύντομα εκδόσεις για τον Atari ST και την Commodore Amiga.

ΤΟ ΠΑΡΟΝ

Το 1990 είναι η χρονιά της παγκόσμιας εγκληματικότητας, τραμοκρατίας και κατασκοπίας - και εσείς είστε ένας πράκτορας επιφορτισμένος με τα να ταξιδεύετε σε όλα τον κόσμο, παλεμώντας αυτές τις δυνάμεις σε αυτό τα νέα τεχνο-θρίλλερ της MicroProse, τα "Covert Action". Χρησιμαποιώντας ότι τελευταία υπάρχει στις τεχνικές ηλεκτρονικής παρακαλούθησης, υψηλής τεχναλαγίας πηγές πληροφοριών και τον παλιό καλό τρόπο αναζήτησης στοιχείων, εξαρτάται από εσάς να αναγνωρίσετε τους υπεύθυνους και να τους παραδώσετε στην δικαιοσύνη. Γίνετε ειδικός στις παγιδεύσεις, αποκρυπταγραφίστε τις ζητούμενες πληροφορίες με την βοήθεια εξειδικευμένων προγραμμάτων σπασίματος κωδικών, και χρησιμαποιήστε την επιτήρηση για να αλοκληρώσετε την αλή εικόνα. Φυσικά, έχετε τα πια σύγχρονα όπλα για μάχη όπως αέρια CS, αναισθητικές χειροβομβίδες και υπαπαλυβόλα για να σας βοηθήσουν να τα καταφέρετε. Σε όλη την Ευρώπη, Μέση Ανατολή και Κεντρική Αμερική, με 16 πόλεις να καλύψετε σε κάθε περιοχή, θα πρέπει να ανακαλύψετε μόνοι σας, όλες τις πιθανές σχέσεις, μεταξύ παλιάρθρων τρομοκρατικών ομάδων, γνωστών παλιτικών ακτιβιστών, και ξένων κατασκόπων, και όλα αυτά υπό κάλυψη. Διατίθεται για συμβατά με IBM PC μηχανήματα.

ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ

Τα τέλος του 21ου αιώνα. Η Γη είναι οικαλαγικό κατεστραμμένη. Πυρηνικές καταστροφές, κλιματαλαγικές αλλαγές, εξαφάνιση των ειδών... Η ανθρωπότητα, πρέπει να εγκαταλείψει τον μητρικό κόσμο, για να δώσει στην Γη καιρά για να συνέλθει από τις καταστροφές των περασμένων παλιτισμών. Η ανθρωπάτητα έχει αφήσει την Γη με τεράστια μεταγωγικά πλοία. Εσείς, είστε πιλότος ενός Dreadnought της σειράς Trailblazer, και έχετε σταλεί μπροστά από τα κυρίως σκόφη για να προετοιμάσετε έναν εξωγήινα αστρικό τομέα για αποίκηση. Πρέπει να βρείτε έναν πλανήτη κατάλληλο για τα ανθρώπινα είδος, καθώς επίσης και τις πηγές ενέργειας και πρώτων υλών που χρειάζεται η αποκία για να επιζήσει, με εξόρυξη αυτών από κόσμους που δεν ανήκουν σε κανέναν ή μέσω διαπλανητικού εμπορίου με φιλικούς εξωγήινους. Πετώντας με απίστευτες ταχύτητες, μέσα στα βαθύ διάστημα, τα παλλά είδη ζωής που θα συναντήσετε θα σας δουν, αρκετά σωστά, σαν τον εχθρό. Αυθεντικά μουσικά θέματα και άτι τελευταία υπάρχει στα 3D light sourced graphics σας παρέχουν ένα τεχνικό συγκλονιστικά παρασκήνια για τα ταξίδια σας καθώς παλεμάτε, κάνετε εμπάρια και διαπραγματεύεστε με τελικό σας σκαπό την εύρεση ενός νέου πλανήτη για τους ανθρώπους σας. Τα "Lightspeed" θα διατεθεί αρχικά στα συμβατά με IBM PC μηχανήματα.



Η MicroProse φέρνει κόσμους στην ζωή.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



Τρεις συγκλονιστικές εμπειρίες. Τρεις ζωές γεμάτες

SYM-TAN COMPUTERS

MAIL ORDER

CODENAME ICEMAN

PC DUAL.....11.000

CHALLENGERS

(KICK OFF,
BOMBER,
STUNT CAR, SUPER SKI,
PRO TENNIS)

PC 5.256.300
PC 3.56.300
AMIGA.....5.500
ST5.500
AMS/D.....4.700
C64/D.....4.700
AMS/C.....3.900
C64/C.....3.900
SP/C.....3.900

BATTLECHESS II

PC 5.259.600

688 SUB SIMULATOR

PC DUAL.....9.600

CHUCK YEAGER'S AFT

PC DUAL.....9.600

LHX ATTACK CHOPPER

PC DUAL.....12.900

IMPERIUM

PC DUAL.....9.600

ONE ON ONE 2

PC 5.258.200

COVERT ACTION

PC 5.257.900
PC 3.57.900

F19 STEALTH FIGHTER

PC 5.257.900
PC 3.57.900
AMIGA.....5.500
ST5.500

F15 II STRIKE EAGLE

PC 5.257.900
PC 3.57.900

SILENT SERVICE II

PC 5.257.900
PC 3.57.900

MIDWINTER

PC 5.257.100
PC 3.57.100
AMIGA5.500
ST5.500

SILENT SERVICE

AMS/D.....3.450

F15 STRIKE EAGLE

AMS/D.....2.950

GUNSHIP

AMS/D.....3.450

PIRATES

PC 5.254.700
PC 3.54.700



AMIGA.....4.700
AMS/D.....3.950

RED STORM RISING

PC 5.255.500
PC 3.55.500
AMIGA.....4.700
ST4.700

RAILROAD TYCOON

PC 5.257.900



PC 3.57.900

LOST PATROL

PC 5.255.100
PC 3.55.100

NIGHT BREED

PC DUAL.....5.100
AMS/D.....3.100

ROBOCOP 2

AMIGA.....4.000
ST4.000

HOLLYWOOD COLLECTION

(BATMAN,
INDIANA JONES
ROBOCOP,
GHOSTBUSTERS 2)

AMS/D.....4.500

SUBBUTEO

AMS/D.....3.000

LARRY III

PC DUAL.....11.000
AMIGA.....11.000
ST11.000

CONQUEST OF CAMELOT

PC DUAL.....11.000
AMIGA.....11.000
ST11.000

SPACE QUEST III

PC DUAL.....11.000
AMIGA.....11.000
ST11.000

COLONEL'S BEQUEST

PC DUAL.....11.000
AMIGA.....11.000
ST11.000

HEROES QUEST

PC DUAL.....11.000
AMIGA.....11.000

HEROES QUEST 2

PC DUAL.....11.000
AMIGA.....11.000

OMNI BASKETBALL

PC 5.254.700
PC 3.54.700

RICK DANGEROUS 2

PC 5.254.700
PC 3.54.700
AMIGA.....3.950
ST3.950
AMS/D 2.950
C64/D2.950
SP/D2.950

AMS/C2.150
C64/C2.150
SP/C2.150

BLOCK OUT

PC 5.253.950
PC 3.53.950
AMIGA.....3.950

BLACK HOLE

PC DUAL.....4.700

MATRIX MARAUDERS

AMIGA.....3.950

NITRO

AMIGA.....4.700
ST4.700

VENUS

AMIGA3.950
ST3.950

**CAPTIVE**

AMIGA.....4.700
ST4.700

UNREAL

AMIGA5.500

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE

PC 5.25950



PC 3.53.950
AMIGA.....3.950
ST3.950

M1 TANK PLATOON

PC 5.257.900
PC 3.57.900
AMIGA5.500
ST5.500

NIGHT HUNTER

PC 5.254.700
PC 3.54.700
AMS/D2.950

X-OUT

AMS/D2.950

ORIENTAL GAMES

ST3.950
AMS/D2.950

SKATE WARS

AMS/D2.950

CARTHAGE

AMIGA4.700

INFESTATION

PC DUAL.....4.700
AMIGA.....4.700
ST4.700

VOLEYBALL SIMULATOR

PC 5.253.950
PC 3.53.950

SHADOW OF THE BEAST

AMIGA.....3.950
ST4.700
AMS/D2.950
AMS/C2.150
SP/D2.950
SP/C2.150

BEAST II

AMIGA.....7.100

AWESOME

AMIGA.....7.100

P47 THUNDERBOLT

PC 5.253.950
PC 3.53.950
AMS/D2.950

CHRONO QUEST II

AMIGA.....6.300

DEJA VU

PC 5.254.700
AMIGA.....4.700
ST4.700

DEJA VU II

PC 5.254.700
PC 3.54.700
AMIGA.....4.700
ST4.700



Ποικιλία παιχνιδιών για Atari 2600, Nintendo, Amstrad cartridge.

Τηλεφωνήστε στο 36.25.024 για να σας στείλουμε τιμοκατάλογο.

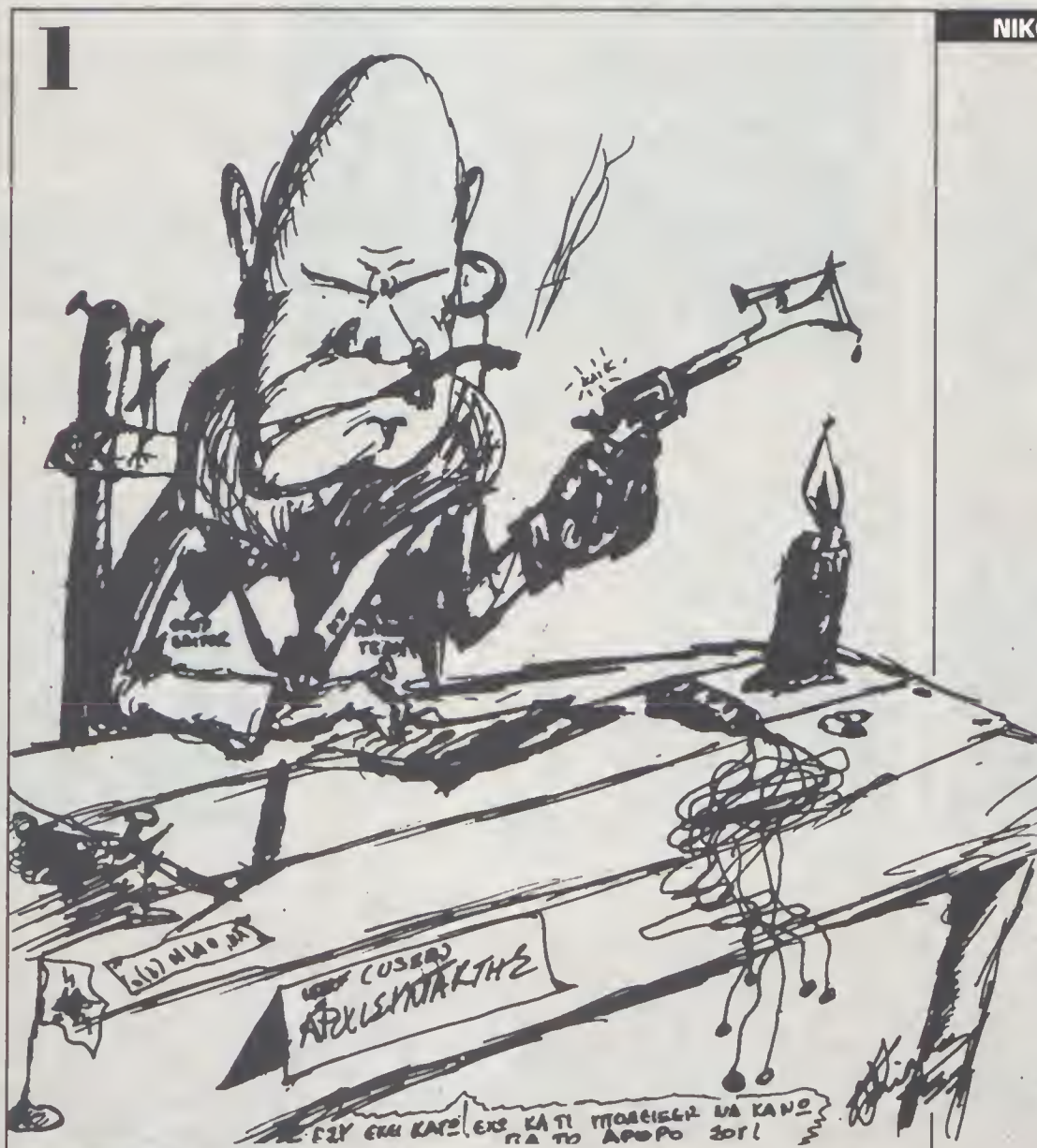
**ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ
ΣΤΗΝ ΣΕΛΙΔΑ 113**

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΧΡΙΣΤΟΥΓΕΝΝΙΑΤΙΚΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Οφείλω να ομολογήσω, ότι αυτός ο διαγωνισμός, θρήκε τεράστια ανταπόκριση στους αναγνώστες μας, και βλέπω ότι όλοι λίγο πολύ, έχετε μέσα σας καλλιτεχνική φλέβα, με αποτέλεσμα να δυσκολευτούμε πολύ στην επιλογή μας. Περνάμε τώρα στα ονόματα των 3 νικητών:

- 1) Νίκος Ζήσιμος (μόλις 13 ετών), κερδίζει παιχνίδια αξίας 10.000
- 2) Γιώργος Αγγελίδης, κερδίζει παιχνίδια αξίας 5.000
- 3) Γιώργος Γιανναδάκης, κερδίζει ένα παιχνίδι για τον υπολογιστή του.

Πάντως θα ήθελα να ευχαριστήσω, όλους όσους έλαβαν μέρος στον διαγωνισμό, και θέλω να σας πω ότι πολλά από τα σκιστάκια που μας στείλατε θα τα δείτε δημοσιευμένα κατά καιρούς σε διάφορες στήλες του USER.



ΝΙΚΟΣ ΖΗΣΙΜΟΣ

Τελικά δεν μου
το βγάξετε από
το μυαλό ότι
αυτό το παιδί
έχει επισκευφθεί
τα γραφεία μας



N. ΑΓΓΕΛΙΔΗΣ

ΕΤΥΧΟΥ! my Computer
Go la



THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE

3 1/2" EXTERNAL DRIVES



AMIGA
ATARI

- * Αθόρυβο
- * Slimline κατασκευή
- * Μηχανισμός CITIZEN
- * Διακόπτης ON/OFF
- * 880k Format

**25.000
δρχ**

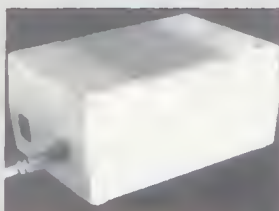
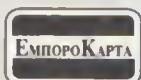
ATonce AMIGA/ATARI
Μετατρέψτε το computer σας
σε 100% συμβατό AT με 80286
NORTON FACTOR 6.5!!!

Τεράστια ΠΟΙΚΙΛΙΑ σε

GAMES



ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ
ΓΙΑ A500



Υψηλή ποιότητα και
αντοχή με διακόπτη



A-590 HARD DISK



Σκληρός δίσκος για AMIGA
25ns χρόνος προσπέλασης.
Βάσεις για προσθήκη μνήμης
μέχρι 2MB
Autoboot σε Kickstart 1.3
Εξωτερικό τροφοδοτικό



TRUE MOUSE

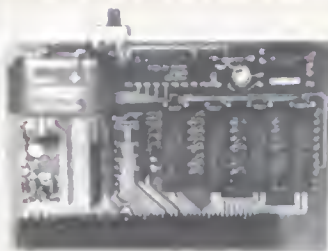


Το καλύτερο mouse
σε ποιότητα, ομαλή
κίνηση, εργονομικός
σχεδιασμός

GOLDEN IMAGE HANDY SCANNER

Υψηλής ανάλυσης scanner. Από 100 έως 400dpi.
Περιέχει και το TOUCH UP (πρόγραμμα σχεδιασμού)

AMIGA A500 SOLDERLESS RAM UPGRADES



512K
RAM UPGRADE
MADE IN ENGLAND

512K RAM/CLOCK EXPANSION

- * Διακόπτης ON/OFF
- * Επαναφορτιζόμενη μπαταρία
- * Real - time clock

MONO
16.000 δρχ.

1.5MB RAM BOARD

- Αυξάνει την μνήμη της AMIGA 500 σε 2MB
- Περιλαμβάνει επαναφορτιζομενη μπαταρία
- Real - time clock
- Λειτουργεί με AMIGA (1.3).

65.000 δρχ.



ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΤΗΛ/FAX 36.15.362 HARDWARE ATARI – AMIGA

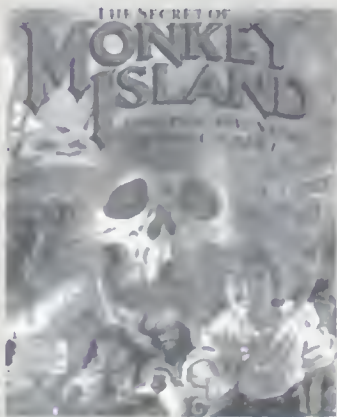


ATARI HARDWARE
Video digitizer
Handy scanner
Sound sampler
PC DITTO
Drive Golden Image
with track displayer
Καλώδια σύνδεσης με
084 και PHILIPS

ATARI



SERVICE ΓΙΑ AMIGA ATARI ST



ST - PROPO 3

Το πιο γρήγορο και δυνατό PROPO για το ATARI.
Για 520/1040/MEGA/STE μονόχρωμο/έγχρωμο

- Πλήθος σημείων
- Βάρος σημείων
- Συμμετρικά
- Τριάδες
- Τετράδες
- Συνεχόμενα
- Συμμετρικά
- Εναλλαγές
- Πρώτα / Δεύτ./ Τρίτα
- Βασική στήλη

Ακόμα δύο επεξεργασίες ταυτόχρονα με την κύρια για μεγαλύτερη οικονομία και εναλλαγή μεταξύ τους χωρίς νέα ανάπτυξη

- Επέκταση μνήμης A2058 (AMIGA 2000) 2MB επεκτάσιμη μέχρι 8MB
- A590 Εξωτερικός σκληρός δίσκος 20MB
- Εξωτερικό drive OCEANIC
- Κάρτα επιτάχυνσης 2620 με 68020 στα 15 MHZ συν επέκταση μνήμης 2/4MB
- MONITOR COMPOSITE VIDEO ADAPTOR για A2000 σε VIDEO ή COMPOSITE MONITOR
- MODULATOR για AMIGA 500
- PC EMULATOR κιτ για A2000



ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ
ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
ΚΑΙ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ
ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
ΚΑΙ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ
ΚΑΙ

DISK DRIVE 5.25 FOR ATARI

Με διακόπτη on/off και 40/80 track

**ΤΕΡΑΣΤΙΑ
ΣΥΛΛΟΓΗ
ΣΕ GAMES
HARDWARE
ATARI
AMIGA**

**ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ
ΧΑΜΗΛΕΣ ΤΙΜΕΣ**

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΑ
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ
Σπάρτης 75, 124 61
Χαϊδάρη

8-BIT USER ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ

AMIGA



Αγαπητό USER.
Είμαι κάτοχος ενός AMSTRAD 6128, και μελλοντικός CDTV user. Παρόλο που ο 8-bit υπολογιστής μου, δεν αφορά τις διαμάχες στην αλληλογραφία, εξακολουθώ να διαβάζω την στήλη και είμαι εξαγριωμένος με το γράμμα του Α. Μαραγκόπουλου στο τεύ-

χος 10. Ο αναγνώστης, μάλλον δεν ξέρει για τι πράγμα γράφει.

Φυσικά η ADLIB δεν συναγωνίζεται την AMIGA, αλλά όμως τα γραφικά είναι σαφώς καλύτερα στην AMIGA. Απόδειξη είναι το τεράστιο πλήθος προγραμμάτων που στην AMIGA "σκίζουν" και στο PC απλώς παίζονται, ή δεν βγαίνουν καθόλου!

Η VGA εμφανίζει μέχρι και όλα τα 256 χρώματά της, ενώ η AMIGA και τα 4096 χρώματα. Η AMIGA παραμένει το πιο ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ HOME ΣΥΣΤΗΜΑ και δεν εκτοπίζεται από τα "μεγαθήρια" PC's όπως τα αποκαλείς.

Εάν θες κάνε σύγκριση με την A2000 ή την A3000, και αυτές μεγαθήρια δεν είναι; Η AMIGA 500 δεν είναι καθόλου "μηχανηματάκι", και αν λες "χαζοemulator" το τελευταίο KCS POWER BOARD, που δίνει 100% συμβατότητα, ταχύτητα ίση με AT και XT και 512 πρόσθετα KB τότε δεν ξέρεις τι λες.

Πάντως εαν εξακολουθείς να πιστεύεις ότι η AMIGA τελειώνει, ή ότι έχει φτάσει το ηλιοθασίλεμά της, τότε μπορείς να παραμείνεις με τις παροπλίδες σου, και να κοιμάσε ήσυχος. Πάντως, τυχαίνει να παρακολουθώ την κίνηση της αγοράς, και να ξέρεις ότι όλοι στρέφονται

προς τον A3000 και την AMIGA, και εγκαταλείπουν τον μονότονο κόσμο των PC's. Μόνο επαγγελματίες και ελάχιστοι HOME USERS παραμένουν στον χώρο σου. Δυστηχώς στο γράμμα σου αναφέρεις αστείους τους κατόχους κάποιου μηχανήματος. Να ξέρεις, ότι κανείς δεν είναι αστείος, ακόμη και ο SPECTRUM USER. Ευχαριστώ για την δημοσίευσή (ελπίζω) του γράμματός μου.

ΜΕ ΣΥΝΑΡΠΑΖΕΙ



Αγαπητό USER

1) Παίρνω κάθε φορά το τεύχος

σου και με συναρπάζει. Αυτό που θέλω από εσένα είναι να μου απαντήσεις στις απορίες μου.

Τον Ιούνιο, πρόκειται να πάρω έναν computer και αδυνατώ να διαλέξω, συγκρίνοντας ATARI ST και TURBO X. Θα ήθελα να μου πεις ποιός είναι ο καλύτερος από πλευράς



παιχνιδιών και μνήμης.

Θα ήθελα να μου πεις τις τιμές τους και ακόμα αν ο υπολογιστής CAF είναι καλός για computer games.

2) ΠΑΡΑΠΟΝΑ: Δε λέω, ωραίο είναι το περιοδικό και πλούσιο από αποψη οδηγιών και πληροφοριών αλλά από αποψη ειδώνων;;;

3) ΑΠΟΡΙΑ: Υπάρχει μήπως περιοδικό που να μου δίνει πληροφορίες για οδηγίες χρήσης ενός computer και αν ναι, τότε από που μπορώ να το προμηθευτώ;

Ευχαριστώ!

Παναγιώτης Ψαρρός

Αγαπητέ φίλε Παναγιώτη, ελπίζω και αυτό το τεύχος που κρατάς στα χέρια σου, να είναι τόσο συναρπαστικό, όσο και τα προηγούμενα.

Και αρχίζουμε με τις ερωτήσεις σου:

1) Πρέπει πρώτα να αποφασίσεις, τι απαιτήσεις έχεις από ένα computer, αλλά αν σε ενδιαφέρουν περισσότερο τα παιχνίδια, το ιδανικότερο computer (από θέμα γραφικών) είναι το ATARI (σε σύγκριση με ένα PC).

2) ΤΩΡΑ πλούσιο και από αποψη εικόνων !!! 3) Δεν νομίζω ότι θα βρείς κάποιο περιοδικό, με οδηγίες χρήσης κάποιου computer, πέρα από μερικά test που γίνονται κατά καιρούς σε περιοδικά, και κάποια διαφημιστικά προσπέκτους.

USER ΥΠΕΡΑΝΩ ΟΛΩΝ



Αγαπητό USER. Συγχαρητήρια για τη θαυμασία ύλη σου και τη συνεχή προσπάθειά σου για προσφο-

ρά σωστής και πλήρους ενημέρωσης στους χρήστες computer. Κάνεις πολύ καλά που υποστηρίζεις όλους τους τύπους computers δάζοντας ένα θέμα κάθε μήνα για τον καθένα (πλην του Spectrum).

Είναι και αυτός ένας από τους λόγους που είσαι το καλύτερο περιοδικό για home (και όχι μόνο) computers στην Ελλάδα (ξεπερνάς τα: PIXEL, SPRITE, COMPUTER GAMES).

Σου αξίζει αυτή η θέση. Ελπίζω να συνεχίσεις έτσι. Θα ήθελα τώρα να μου απαντήσεις στις εξής απορίες.

1) Σε τι διαφέρουν τα ATARI STE από την AMIGA 500 ή 2000; Σε τι διαφέρουν τα ATARI ST από τα ATARI STFM;

2) Γίνεται μέσω modem να συνδεθούν μόνο 2 χρήστες; Πόσο θα κοστίζει συνολικά η σύνδεση (modem, κλπ);

3) Τα original games θεωρούνται πως δεν

έχουν ποτέ πρόβλημα.

Ομως 5 συνολικά original games μου έχουν παρουσιάσει πρόβλημα. Στα 3 από αυτά χάλασε εντελώς η οθόνη τους σε κάποια στιγμή αλλά επανήλθε όταν έκανα reset και ξαναφόρτωσα το παιχνίδι, στο 4ο εμφανίζονταν κάθετες γραμμές αρκετά συχνά και στο 5ο μου έβγαине το μήνυμα insert disk ενώ η δισκέττα ήταν ήδη στο disk drive. Πρόκειται για ελάττωμα του παιχνιδιού ή για κάτι άλλο; Μήπως τέλος υπάρχει φόβος για θλάθη στα original games που δεν πωλούνται σφραγισμένα;

4) Μερικά παιχνίδια (αντιγραφές) μου έχουν παρουσιάσει προβλήματα με την οθόνη τα οποία μερικές φορές συνεχίστηκαν και αφού είχα βγάλει τη δισκέττα από το disk drive και είχα κάνει reset τον υπολογιστή. Σε τι μπορεί να οφείλεται αυτό;

5) Όταν γυρίζω το δείκτη contrast της οθόνης του υπολογιστή μου

(AMSTRAD CPC 6128) εμφανίζονται σ'αυτήν πολλές μαύρες γραμμές. Είναι αυτό θλάθη της οθόνης ή μήπως υπάρχει φόβος για virus;

6) Ποιά γλώσσα προγραμματισμού χρησιμοποιείται περισσότερο στον 6128 για την κατασκευή arcade παιχνιδιών;

7) Μήπως έχετε δει το SHADOW WARRIORS στον 6128; Εαν ναι, θα ήθελα να μου πείτε: α) έχει μουσική; β) πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέττας; Σας ρωτάω αυτά γιατί α) είχα διαβάσει πως το παιχνίδι στον AMSTRAD έχει πολύ καλή μουσική αλλά ενώ έχω το παιχνίδι δεν έχω ακούσει τίποτα από μουσική β) το παιχνίδι πιάνει και τις 2 πλευρές της δισκέττας μου αλλά χρησιμοποιεί μόνο την 1η μέχρι και το τέλος! Έχω επίσης μερικά πράγματα να επισημάνω αλλά και να προτείνω:

1) Η στήλη POWER ON πρέπει να μεγαλώσει έτσι ώστε να έχουμε μια όσο το δυνατόν πιο πλήρη αναφορά στα νέα προϊόντα του διεθνούς marketing.

2) Η στήλη Tips 'n' Tricks πρέπει επίσης να αυξηθεί λίγο.

3) Τι θα λέγατε για μια στήλη αποκλειστικά με επεμβάσεις για τα πιο πρόσφατα παιχνίδια; Πολύ από αυτά είναι πολύ δύσκολο να τελειωθούν και σίγουρα μια στήλη με επεμβάσεις (για όσο το δυνατόν περισσότερα formats) θα ευχαριστούσε όλους τους gamers.

4) Η στήλη Spell Shop είναι καλή. Εκτός όμως από τα adventures υπάρχουν και πολλά καλά

SOS

Επειδή θα θέλατε να δείτε το γράμμα σας

δημοσιευμένο έγκαιρα και οι σελίδες της

αλληλογραφίας είναι περιορισμένες

θα ήταν προτιμότερο στα γράμματά σας να

είστε πιο σύντομοι και πιο περιεκτικοί

Ευχαριστούμε προκαταβολικώς

3) Πόσο κοστίζει ο PC 2/2 με έγχρωμο monitor;
4) Γενικά ο PC 2/2 της ATARI είναι καλός σε σύγκριση με άλλα PC και με τις δυνατότητες που έχει;

5) Ο PC 2/2 δέχεται drive του ST ή της AMIGA. Αν ναι μπορώ να τρέξω παιχνίδια του ST ή της AMIGA;

6) Τι γνώμη έχεις για τα γραφικά του PC 2/2. Ο ATARI ST έχει καλύτερα γραφικά από τον PC 2/2; Σ'ευχαριστώ και συγνώμη αν σε κούρασα ή αν έκανα κατάχρηση του χώρου στο περιοδικό.

Υ.Γ. Σε παρακαλώ να μου πεις την τιμή του ATARI PC1 με έγχρωμο monitor και του PC4 με έγχρωμο monitor. Γιάννης Μπάτσης.

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Για τις ερωτήσεις σου, που είναι ήδη αρκετές και υπάρχει έλλειψη χώρου, διάβασε μια γρήγορη απάντηση:

Ο Atari ST, για την δουλειά που τον θέλεις, είναι καλύτερος από ένα PC.

Για τιμές σχετικά με αυτά τα μηχανήματα, μπορείς να κάνεις μια βόλτα στα μαγαζιά, όπου θα σου λυθούν οι απορίες περί τιμών. Η μπορείς να πάρεις τηλέφωνο στην αντιπροσωπεία της Atari (ΕΛΚΑΤ, τηλέφωνο: 3640 719).

ΚΑΙ ΑΛΛΕΣ ΔΙΑΦΩΝΙΕΣ



Αγαπητό USER

Γράφω παίρνοντας αφορμή από το γράμμα του φίλου Σπύρου Παπαγεωργίου πριν από λίγα τεύχη. Μα καλά, υπάρχουν ακόμα τόσο στενόμυαλα άτομα στο κατώφλι του 21 αιώνα; Δεν

καταλαβαίνει ότι η ανοικτή αρχιτεκτονική των PCs είναι ικανή για τα πάντα; Σε ένα PC μπορείς να θάλεις τα ΠΑΝΤΑ! Και θέβαια με μια VGA, μια κάρτα ROLAND και ένα 40άρι σκληρό, δεν σε πιάνει κανείς! (Και πού'σαι ακόμα, κάτσε να βγούμε και οι καινούργιες κάρτες γραφικών που ετοιμάζονται...).

Από'δω και πέρα οτιδήποτε καινούργιο βγαίνει από τις εταιρείες, μπαίνει ANETA σε ένα PC. Μα ποιός τρελός θα πάει να δώσει 130000 να πάρει ένα μηχανήμα που έχει επεκτασιμότητα ΜΗΔΕΝ και που σε λίγα χρόνια θα πάει στο πατάρι μαζί με τον SPECTRUM; Και όσο για παιχνίδια ή εφαρμογές μην το ψάχνεις διότι παιχνίδια στο PC δεν είναι μόνο το Pacman ή το Defender of the crown (θλέπε adventures της Sierra που βγαίνουν ΠΡΩΤΑ σε PC) και εφαρμογές δεν είναι μόνο το Lotus 1-2-3 ή το Windows αλλά υπάρχουν προγράμματα που ούτε καν τα έχεις φανταστεί.

Αλλά για πες μου τώρα, θα πιαστούμε στα χέρια για το αν το ένα μηχανήμα είναι καλύτερο από το άλλο; Αυτά είναι παιδαρισμοί (το αυτοκινητάκι μου είναι πιο ωλαίο από το δικό σου!) και καλύτερα να τα ξεχάσουμε.

Ευχαριστώ Νίκος Μαγουσέλης Χανιά

Εδώ τα πράγματα είναι πολύ σοβαρά, και πιστεύω ότι ο GORBY (βλέπε Ρωσία) ολο και κάποιο ειρηνευτικό σχέδιο θα μπορούσε να βρει. Πάντως, το ντικό μου αυτοκινητάκι, είναι πιο ωλαίο.

MODEM ΑΠΟΡΙΕΣ



Αγαπητό USER

(Λιγάκι θαρετό ε;)

Είμαι ένας από τους πολλούς κατόχους της Amiga 500 και θέλω να εκφράσω κάποιες απορίες μου (γύρω απ'τα modem) οι οποίες ζητούν απαντήσεις. Αρχίζω (καλό κουράγιο).

I) Που μπορώ να προμηθευτώ τα προγράμματα επικοινωνίας με τις διάφορες θάσεις και ποιές είναι οι τιμές τους (περίπου).

II) Στο τεύχος 7 ανέφερες ότι η τάση για χρήση 1200bps στην Ελλάδα κυριαρχεί λόγω της κακής ποιότητας τηλεφωνικών γραμμών. Θα υπάρχει πρόβλημα με ένα modem των 2400bps;

III) Ποιά η μέση τιμή για modem των 1200 και 2400bps αντίστοιχα;

IV) Ποιά αναλογία είναι καλύτερη:

α)πολλά baud, λίγα bps ή

β)πολλά bps, λίγα baud;

V) Η επικοινωνία με τους άλλους χρήστες γίνεται στην ελληνική ή σε ξένη γλώσσα;

VI) Ποιά πρωτόκολλα χρησιμοποιούν οι θάσεις Acrobace και Amazing Remote; (CCITT ή BELL)

VII) Τα modems αναγνωρίζουν όλες τις version των πρωτοκόλων αυτών;

VIII) Στο τεύχος 8 στις παραμέτρους των προαναφερθέντων θάσεων ο αριθμός 2400 είναι στην αρχή σε αντίθεση με τις άλλες θάσεις που αρχίζουν με 1200.

Μήπως αυτό σημαίνει ότι χρειάζεται modem 2400 (baud, bps);

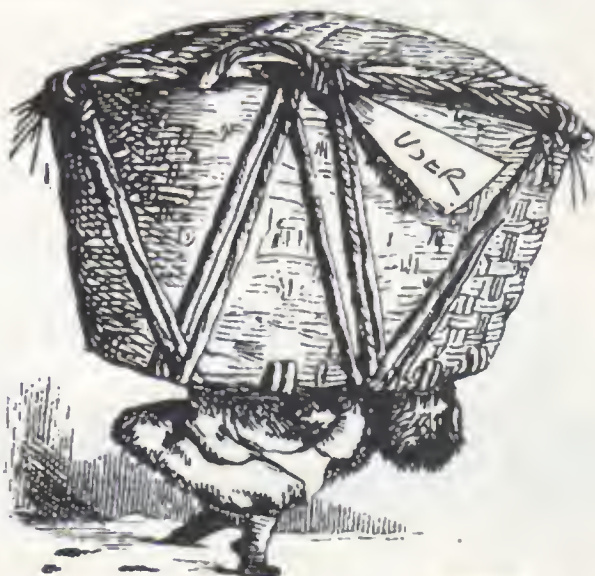
IX) Που θα πρέπει να πληρώσω την συνδρομή ώστε να έχω πρόσβαση στις 2 προηγούμενες θάσεις; Πόσο είναι αυτή και τη χρονική διάρκεια έχει;

Και 2 ερωτήσεις σχετικά με γλώσσες προγραμματισμού.

I) Ποιά η καλύτερη έκδοση της C και που μπορώ να την βρω;

II) Στην τιμή περιλαμβάνεται και θιβλίο και ποιά είναι η τιμή αυτή;

Επιτέλους τελείωσα. Θα περιμένω με αγωνία το επόμενο τεύχος και ελπίζω να υπάρχουν ακόμα περισσότερες θάσεις.



Goodbye! Γιώργος
Στασινόπουλος

Αγαπητέ φίλε Γιώργο
αρχίζω:

1) Απο computer shops, που εκτός απο παιχνίδια, έχουν και άλλες εφαρμογές για Amiga.

II) Εξαρτάται, πόσοι άλλοι θα μιλούν στην ίδια γραμμή με εσένα (κσσ..ελα Κούλα...γκσσσσ !!) ΟΤΕ βλέπεις.

III) Από 18.000 - 50.000
δρχ. IV) Baud και bps είναι
το ίδιο (bps = baud per
second).

V) Εάν μπεις σε ελληνική βάση, σαφώς ελληνικά.

VI) Νομίζω CCITT. VII)
NAL.


VIII) Όχι, απλά υποστη-
ρίζουν και 2400.

IX) Στην βάση που σε ενδιαφέρει, μέσω modem και υπάρχουν πληροφορίες για θέμα σθνδρομής.

1+1) Στην ίδια απάντηση με την πρώτη.

DEN KATALABAINO TIPOTA



 Αγαπητό User
Εχω έναν Amstrad
6128 και αντιμετω-
πίζω ένα μεγάλο πρόβλη-
μα μ'αυτόν. Εδώ και καιρό
τώρα όταν τον ανάβω, αυ-
τός δεν καταλαβαίνει τίπο-

τα, δηλ. είναι κολημένος. Τις περισσότερες φορές το paper παίρνει το χρώμα 10 (cyan) και το border γίνεται μαύρο. Όταν συνεχίζω να τον αναβοσβήνω κάνει πολλά και διάφορα παράσιτα σαν τηλεόραση και ακούγονται και κάποια τικ-τακ μερικές φορές. Άλλοτε πάλι ακούγεται έντονη τικ και η οθόνη γίνεται εντελώς μαύρη. Όλα αυτά άρχισαν όταν έπαιζα κάποιο παιχνίδι και κόλλησε ο υπολογιστής. Ακριβώς τα ίδια συνέβησαν και άλλες δυο φορές παλιότερα αλλά είχε επανέλθει το computer. Τι συμβαίνει και ποιο είναι το πρόβλημα; Από τι προήλθε η θλάξη;


Χρειάζεται service ο υπολογιστής μου; Αν ναι τι χρειάζεται να κάνω τώρα που έχει λήξει η εγγύηση και δεδομένο υ ότι εγώ μένω στην επαρχία; Ελπίζω να μπορείτε να απαντήσετε τα ερωτήματα που σας έθεσα γιατί θα ήταν μεγάλη βοήθεια για μένα. Ευχαριστώ Χούλης Μάρκος Λέρος.

Αγαπητέ φίλε Μάρκο,
ωραίο νησί η Λέρος, αλλά
δεν έχει Amstrad service.
Το computer σου σίγουρα
θέλει κάποιο service, και θα

σε συμβούλευα, (ας έχει
λήξει η εγγύηση σου) να
απευθυνθείς στην
AMSTRAD HELLAS, στο
τηλέφωνο: 52.30.742. Σί-
γουρα θα σε βοηθήσουν.

ΑΓΟΡΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ



 Αγαπητό USER
Σε λίγες μέρες
σκέφτομαι να αγο-
ράσω υπολογιστή. Θέλω
όμως να είναι φτηνός και
καλός. Γ'αυτό σκέφτομαι
να αγοράσω έναν από
τους παρακάτω: Commo-
dore 64, Sam Coupe και
Amstrad 464 plus. Γι'au-
τούς θα ήθελα να σου κά-
νω μερικές ερωτήσεις:

α) Ποιός έχει περισσότερα χρώματα, καλύτερα γραφικά, ήχο και ανάλυση;

6) Πόσο κάνουν τα drives του Sam όταν τον αγοράσω:

γ) Ο Amstrad έχει την δυνατότητα να συνδεθεί με τηλεόραση;

δ) Εάν πχ αγοράσω
ένα παιχνίδι για Spectrum
και τον χρησιμοποιήσω σε
Sam θα έχω καλύτερα
αποτελέσματα;

ε) Τον Sam τον παίρνω
με κασσετόφωνο:

στ) Ποιός αποδίδει κα-

**Λύτερα στην τηλεόραση
(έχω μια SONY 21000 WX
μοντέλο '89):**

η) Ποιός είναι καλύτερος και σε άλλους τομείς - εκτός από παιχνίδια-;

9) Το κασετόφωνο του Amstrad 464+ μπορώ να το χρησιμοποιήσω για να ακούω τραγούδια;

1) Ποιόν από τους τρεις μου προτείνεις να αγοράσω;

Ευχαριστώ

α) (Αντικειμενική γνώμη του Αρχισυντάκτη, Νίκo σκάσε χτσσσ! (βουρδουλιά!!) ο Commodore 64.
β) Βρες τα πρώτα και μετά πες μας και εμάς!!

γ) Ναι, δια μέσου
modulator.

δ) Όχι, θα είναι το ίδιο.

ε) Δεν έχει κασσετόφωνο, όμως μπορείς να συνδέσεις ένα απλό οικιακό.

στ) Σχεδόν όλοι αποδίδουν το ίδιο.

η) Μάλλον, ο Amstrad,
λόγω πιο εύκολης basic.

θ) Ασφαλώς όχι!

1) Ο Σωτήρης προτείνει Atari ST, ο Renato Amiga και πάει λέγοντας. (Μάλλον θα πρέπει να αποφασίσεις μόνος σου).



ΠΡΟΣΟΧΗ



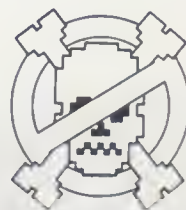
**ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ
ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΟΥ ΧΑΡΙΣΕΙ
ΑΤΕΛΕΙΩΤΕΣ ΩΡΕΣ
ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΣΗΣ**

**ΑΥΤΗ Η ΔΙΣΚΕΤΑ
ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΣΕ
ΣΤΕΙΛΕΙ ΣΤΗ
ΦΥΛΑΚΗ!**

Αν πειρατεύεις προγράμματα
παραβιάζεις τον νόμο.
Οι παραβάτες διώκονται ποινικά.

THIS CAMPAIGN IS ORGANISED BY
ELSPA
EUROPEAN LEISURE SOFTWARE
PUBLISHERS ASSOCIATION

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ
Ινστιτούτο Προώθησης Νέων Τεχνολογιών.



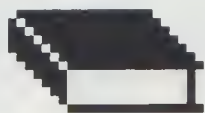
**Η ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ
ΔΙΩΚΕΤΑΙ
ΠΟΙΝΙΚΑ**

ΒΙΒΛΙΟ



ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ

Ο Herbert Schildt είναι ένας γνωστός συγγραφέας βιβλίων για υπολογιστές, και μάλιστα για τον προγραμματισμό σε Pascal, C και Modula-2. Έχει γράψει αρκετά βιβλία ειδικά για τις γλώσσες της Borland, την εταιρεία που κατέχει τα πρωτεία στην Pascal, με την Turbo Pascal, και που αμφισβητεί την κυριαρχία της Microsoft με την Turbo C και την Turbo C++. Σε αυτό το βιβλίο ασχολείται με την Turbo C. Συγκεκριμένα, παρουσιάζει και εξηγεί τη χρήση του ολοκληρωμένου περιβάλλοντος της γλώσσας, του γνωστού IDE, δίνει οδηγίες για τις παραμέτρους που πρέπει να οριστούν στον Compiler και τον Linker, ώστε να δουλεύει το σύστημα πιο σωστά, ενώ αναφέρεται στον προγραμματισμό σε C, παρουσιάζοντας τις σπουδαιότερες συναρτήσεις της και τους τρόπους με τους οποίους πρέπει να γράφεται, να διορθώνεται και να ολοκληρώνεται ένα πρόγραμμα στην έκδοση της Borland.



ΤΙΤΛΟΣ: Εγχειρίδιο εκμάθησης Turbo C
ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ: Hembert Schildt
ΕΚΔΟΣΕΙΣ: Κλειδάριθμος
ΣΕΛΙΔΕΣ: 540
ΤΙΜΗ: 3.900

Το βιβλίο ξεκινάει με μια επισκόπηση της C και την εξέλιξή της μέχρι την Turbo C, ενώ απαριθμούνται οι ομοιότητες και οι διαφορές της με τις άλλες γλώσσες υψηλού επιπέδου, όπως η Basic, η Cobol, η Pascal, η Ada και η Modula-2. Τονίζεται η μεγάλη δύναμη της γλώσσας, και γίνεται μια σύγκριση με την Assembly, ενώ εξηγείται πως ο προσανατολισμός της, με τη μεγάλη ελευθερία που δίνει, είναι οι προγραμματιστές και οι εφαρμογές που απαιτούν μεγάλη ταχύτητα και ευελιξία, όπως λειτουργικά συστήματα, γλώσσες προγραμματισμού, μεταγλωττιστές, διαχειριστές βάσεων δεδομένων κ.α. Με αυτό βέβαια δεν εννοεί πως η C δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί για άλλους σκοπούς, απλά δείχνεται η δύναμη της γλώσσας.

Το δεύτερο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στο ολοκληρωμένο περιβάλλον της Turbo C. Εξηγούνται οι διάφορες επιλογές που δίνονται από το κεντρικό μενού, καθώς και οι λειτουργίες του διορθωτή κειμένων. Υπάρχουν ακόμη οδηγίες για τη χρήση του προγράμματος Tcinst, με το οποίο γίνεται η διαμόρφωση του ολοκληρωμένου περιβάλλοντος. Εξηγούνται όλες οι επιλογές και οι παράμετροι. Αμέσως έπειτα βρίσκεται ένα κεφάλαιο αφιερωμένο στον διορθωτή κειμένου, όπου εξηγείται ο τρόπος με τον οποίο μπορείτε να φορτώσετε ένα αρχείο, να το αλλάξετε προσθέτοντας ή διαγράφοντας τμήματά του και τελικά να το αποθηκεύσετε πίσω στο δίσκο.

Το πρώτο μέρος ολοκληρώνεται με την περιγραφή των βασικών στοιχείων της Turbo C. Ο συγγραφέας ακολουθεί την προσέγγιση της άμεσης επαφής με τη γλώσσα, πιστεύοντας ότι ο καλύτερος τρόπος για να τη μάθει κανείς είναι το παράδειγμα. Έτσι ξεκινάει παρουσιάζοντας μερικά προγράμματα-παραδείγματα, ενώ ταυτόχρονα εξηγεί βασικά θέματα, όπως η διάκριση μικρών και κεφαλαίων

ων γραμμάτων, η χρήση των βιβλιοθηκών της γλώσσας, οι οδηγίες προς τον προεπεξεργαστή, και η χρήση απλών συναρτήσεων όπως η printf(). Εδώ εξηγείται η σπουδαιότητα που έχουν οι συναρτήσεις στη C, καθώς και οι βασικές εντολές επανάληψης και διακλάδωσης και διάφοροι τύποι μεταβλητών.

Το δεύτερο μέρος εξετάζει και αναλύει τα βασικά στοιχεία της γλώσσας μέσα σε επτά κεφάλαια. Αρχικά εξετάζονται οι διάφοροι τύποι μεταβλητών και δεδομένων που χρησιμοποιούνται στη C, μαζί με όλες τις παραλλαγές τους, καθώς και ο τρόπος δήλωσής τους. Εξηγείται η περιοχή του προγράμματος στην οποία είναι αναγνωρίσιμες και το ίδιο γίνεται για τις σταθερές.

Μετά αναφέρονται οι διάφοροι τελεστές και η χρήση τους, ενώ εξηγείται η χρήση της μετατροπής τύπου. Κατόπιν αναλύονται οι διαφορές εντολές ελέγχου της ροής του προγράμματος, όπως εντολές διακλάδωσης και επανάληψης. Ιδιαίτερα εξηγείται η χρήση της εντολής Switch, σε συνδυασμό με την εντολή break.

Μετά είναι η σειρά των μεταβλητών. Εξετάζεται ο ορισμός και η χρήση πινάκων και αλφαριθμητικών, μαζί με τις αντίστοιχες συναρτήσεις βιβλιοθήκης για το χειρισμό αλφαριθμητικών. Αναπτύσσεται και ένα απλό παιχνίδι τύπου "Ναυμαχίας", χρησιμοποιώντας αλφαριθμητικά, όπου γίνεται περισσότερο κατανοητή η χρήση τους.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να πούμε πως το ύφος του συγγραφέα και η προσέγγισή του στο θέμα είναι από τις καλύτερες που έχουμε συναντήσει, και κάνει την εκμάθηση ευχάριστη και γρήγορη. Χωρίς να μπαίνει σε πολύπλοκα θέματα που θα δυσκόλευαν την εκμάθηση, καταφέρνει να φέρει σε επαφή τον αναγνώστη με τα σημαντικά στοιχεία της γλώσσας. Το όγδοο κεφάλαιο είναι από τα σημαντικότερα, καθώς ασχολείται με τους δείκτες, στους οποίους η C οφείλει κατά μεγάλο ποσοστό τη δύναμή της. Εξηγείται το τι είναι οι δείκτες, πού και πώς χρησιμοποιούνται, και πως γίνονται οι διάφορες αριθμητικές πράξεις με αυτούς. Εξηγείται ακόμη η σχέση μεταξύ δεικτών και πινάκων, και πώς μπορεί κανείς να χρησιμοποιεί τους μεν στη θέση των δε. Το σημαντικότερο ίσως σημείο είναι εκείνο όπου εξηγούνται τα πιο συχνά προβλήματα που προκαλούνται από τη λανθασμένη χρήση των

δεικτών, και πώς μπορεί κανείς να τα αποφύγει.

Στο επόμενο κεφάλαιο γίνεται μια πιο επιταμμένη ανάλυση των συναρτήσεων, του τρόπου ορισμού του τύπου τους, καθώς και των παραμέτρων τους, όπως και του τρόπου με τον οποίο επιστρέφουν τιμές.

Τονίζεται η σημασία της κλήσης κατά αξία ή κατά αναφορά, και η ειδική σημασία των `main()`, `argc()` και `argv()`. Πολύ σημαντική είναι και η αναφορά στα πρωτότυπα συναρτήσεων, κάτι που βοηθάει σημαντικά στον έλεγχο του προγράμματος, καθώς και στην έννοια της αναδρομής.

Το δεύτερο μέρος ολοκληρώνεται με το δέκατο κεφάλαιο, όπου εξετάζονται θέματα σχετικά με τα αρχεία και τη χρήση τους, οι συναρτήσεις εισόδου-εξόδου (φορμαρισμένες και μη), καθώς και το σύστημα εισόδου-εξόδου με ενδιάμεση αποθήκευση. Γίνεται ιδιαίτερη αναφορά στο χειρισμό αρχείων μέσω των συναρτήσεων τύπου UNIX, και οι λόγοι για τους οποίους συνιστάται η χρήση των συναρτήσεων που προτείνονται από την επιτροπή ANSI.

Το τρίτο μέρος ασχολείται με πιο προχωρημένα θέματα. Συγκεκριμένα, αναλύονται οι διάφορες μετατροπές τύπων (δεδομένων, συναρτήσεων, προσπέλασης κ.τ.λ.), και θέματα όπως οι δείκτες σε συναρτήσεις και η δυναμική κατανομή μνήμης. Ακολουθούν θέματα που σχετίζονται με τη δημιουργία νέων τύπων δεδομένων, και μάλιστα η χρήση των `bitfields` και `unions`, ενώ προτείνεται η χρήση των `sizeof` και `typedef` για την εξασφάλιση της φορητότητας των προγραμμάτων.

Ακολουθούν οι αναλύσεις μερικών προχωρημένων τελεστών, όπως οι `"?"` και `","`, και των βασικών συναρτήσεων για κείμενο, ενώ γίνεται μικρή αναφορά στις συναρτήσεις για γραφικά.

Κατόπιν, βρίσκουμε μια ανάλυση των επιλογών του προεπεξεργαστή, του τρόπου χρήσης του debugger για την αποσφαλμάτωση των προγραμμάτων μας και ένα κατάλογο με τις κυριότερες συναρτήσεις της Turbo C, και τα βασικά τους χαρακτηριστικά.

Το βιβλίο κλείνει με αναφορά στη μεταγλώττιση προγραμμάτων που είναι διασπασμένα σε πολλά αρχεία, στη χρήση της εντολής `MAKE` και την έκδοση της Turbo C για χρήση από τη γραμμή εντολών του DOS.

Συνολικά πρόκειται για ένα πολύ καλό βιβλίο, που απευθύνεται σε



όσους ξεκινούν να μαθαίνουν τη C και χρειάζονται ένα βιβλίο κατατοπιστικό, που να μπορούν να το κατανοήσουν χωρίς να χρειαστεί να αποκρυπτογραφούν τα όσα διαβάζουν. Αν είστε σε αυτή την κατηγορία, σας το συνιστούμε.



ΤΙΤΛΟΣ:

Turbo C, The Pocket Reference

ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ:

Herbert Schildt

ΕΚΔΟΣΕΙΣ:

Borland-Osborne/McGraw-Hill

ΣΕΛΙΔΕΣ:

220

ΤΙΜΗ:

1400

Μια και αυτό το μήνα σας παρουσιάσαμε ένα βιβλίο για την Turbo C, σκεφτήκαμε πως θα σας ενδιέφερε και ένας μικρός εύχρηστος οδηγός για όλες τις εντολές της. Όσο καλά και αν έχει εντρυφήσει κανείς στα εγχειρίδια χρήσης της γλώσσας, και όσο και αν η Borland θεωρείται από τις εταιρείες που μαζί με τα προγράμματά τους δίνουν και κατατοπιστικά εγχειρίδια, πρέπει να παραδεχτούμε ότι είναι κάπως δύσκολο να ανατρέχουμε σε αυτά κάθε φορά που θέλουμε κάποια πληροφορία, ειδικά αν λάβουμε υπόψη το πλήθος και τον όγκο τους.

Ο Herbert Schildt έχει γράψει ένα μικρό και εύχρηστο οδηγό, που περιλαμβάνει τις εντολές της Turbo C, επεξηγημένες σε κάποιο βαθμό, μαζί με πληροφορίες για τους τελεστές, τη χρήση και την προτεραιότητά τους. Υπάρχουν φυσικά όλες οι λέξεις-κλειδιά που αναγνωρίζει η γλώσσα, μαζί με σύντομα παραδείγματα για τη χρήση τους, καθώς και όλες οι επιλογές και οι εντολές για τον προεπεξεργαστή και το μεταγλωττιστή. Επιπλέον, βρίσκουμε μια σύντομη περιγραφή του ολοκληρωμένου περιβάλλοντος, του διορθωτή, και της έκδοσης για χρήση από τη γραμμή εντολών του DOS, μαζί με τις παραμέτρους τους, ενώ το ίδιο γίνεται και για το `TLINK`, με το οποίο γίνεται η τελική μετετροπή του κώδικα σε εκτελέσιμο αρχείο.

Οι διάφορες συναρτήσεις είναι χωρισμένες κατά κατηγορίες, ανάλογα με το σκοπό τους, και εκτός από τις παραμέτρους που δέχονται, τη λειτουργία τους και τις τιμές που επιστρέφουν, περιέχουν και αναφορές σε άλλες σχετικές συναρτήσεις καθώς και τη βιβλιοθήκη όπου βρίσκονται. Με δύο λόγια, το βιβλίο έχει όλα όσα χρειάζονται για να λύσετε τις απορίες σας γύρω από κάτι που αφορά την Turbo C, και μπορείτε πολύ άνετα να το κουβαλάτε παντού μαζί σας, μόνο μην το διαβάζετε στην παραλία το καλοκαίρι: λερώνει και θα εκνευρίσετε και το κορίτσι σας (ή το αγόρι σας).



ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

MARTIOY

Θα έχετε σίγουρα προσέξει, (αν όχι ρίξτε τώρα μια ματιά) ότι κάθε μήνα, στην ράχη του περιοδικού μας, φιλοξενείται κάθε φορά και μία διαφορετική φράση. Ενα σλόγκαν, μπορούμε να πούμε, που χωρίς να θέλει να πει κάτι το συγκεκριμένο, άλλοτε είναι επίκαιρο, άλλοτε είναι χιουμοριστικό, άλλοτε... αλλά σχεδόν πάντα έχει σχέση με το USER! Αυτό λοιπόν είναι και το θέμα του διαγωνισμού μας. Στείλτε μας τις δικές σας φράσεις-σλόγκαν, που σημειωτέον, πρέπει να έχουν μέγεθος το πολύ μέχρι 80 γράμματα.

Ποιό είναι το δώρο του διαγωνισμού μας; καλά τώρα, το γεγονός και μόνο που οι φράσεις σας θα περάσουν στην αιωνιότητα, δημοσιευμένες στα επόμενα τεύχη του USER, δεν είναι και λίγο !!! Αλλά, αν δεν σας αρκεί μόνο η δόξα, τότε, υπάρχουν και 50 αφίσσες από τα τελευταία παιχνίδια της αγοράς.

Στείλτε μας λοιπόν τα σλόγκαν σας μέχρι τις 30 Απριλίου, και αν σε κάποιο USER, δείτε το σλογκανάκι σας, (καλά έ, θα σκάσουν οι φίλοι σας απ το κακό τους) τότε ελάτε στην διεύθυνση:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER,
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75,
12761 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟ ΜΑΡΤΙΟΥ

Υστερα από χιλιάδες γράμματα

διμαρτυρίας, μετά από εκατομμύρια τηλεφωνήματα και δηλώσεις διαμαρτυρίας, ύστερα απο εκατό περίπου μυνήσεις προς παντός υπευθύνου από όλες της εταιρίες software και hardware, μετά από μια βομβιστική επίθεση από κάποια οργάνωση 31 Φ καθώς και τις ποινικές κυρώσεις των τριών μηνών φυλάκισης από την ελληνική δικαιοσύνη για παράνομη προβολή τρομοκρατικής προκήρυξης, μάταια προσπαθούσε ο βοηθός αρχισυντάκτη ότι ήταν ευθυμογάφρημα. Βλέπετε, (κάτι κύριοι με άσπρα ρούχα που κρατούσαν ένα λευκό πουλόβερ με ένα μανίκι είχαν διαφορετική γνώμη.

(Χμμ...κάτι μου θυμίζει αυτό) είμαστε λοιπόν έτοιμοι για την συνέχιση αυτού εδώ του λειτουργήματος. (Βλέπε ευθυμογράφημα.). Τσο-νκ του ,λιιιι τσο-νκ! λέει άλλωστε και μια παλιά σοφή κινέζικη παροιμία.

Αυτή τη φορά ιδρύουμε όπως άλλωστε μας ζητήθηκε, μια στήλη εξωτερικού για τις από εκεί ανταπο-

Here England, Hello!!!

κρίσεις. Ανταποκριτής μας ποιός άλλος;

Ιλεις και φίλοι γειά σας. Οι πρώτες βροχές άρχισαν εδώ στην Αγγλία και δυστηχώς η σπηλιά που κατάφερα να βρώ με τα λεφτά που στέλνει ο εκδότης είναι σκοτεινή και υγρή και οι πυρσοί κοντεύουν να σβήσουν, χωρίς να αναφέρω την γκρίνια της γριάς αρκούδας. (Ποτέ δεν κατάλαβα τι ήταν αυτή η επιγραφή δίπλα απο το computer του αρχισυντάκτη που έγραφε 'Εδώ τα λεφτά για τους συντάκτες για περισσότερα credits στο strip poker'). Ξνοιξη μήκε για καλά και η αγράμπελη μοσχοβ...ε συγνώμη παρασύρθηκα, και οι εταιρίες άρχισαν να κάνουν γνωστές τις νέες τους κυκλοφορίες. Από την πλευρά της η Amstrad, έκανε γνωστή την κυκλοφορία της Amstrad master system, η οποία θα έχει 8256 χρώματα στην οθόνη ταυτόχρονα από μια παλλέτα 8257. νλα αυτά είναι optional όμως. Προς το παρόν έχει βγει ένα και μόνο παιχνίδι απο την haker soft. Είναι το blank mind το οποίο έχει να κάνει με ένα λευκό sprite που θα κάνει σκι πάνω στο χιόνι. Περισσότερα για το παιχνίδι από τους έμπειρους reviewers των άλλων περιοδικών. Από τη πλευρά της η Atari, ανακοίνωσε τον νεον Atari ST, ο οποίος θα έχει ειδική θύρα για οπτικό δίσκο, για κασσετόφωνο, για walk-man, για ξυπνητήρι και τοστιέρα και που με ένα ειδικό καλώδιο θα μπορεί να πάρει μέχρι και έξι. (Οικογενειακή συσκευασία). Η Santa Clause Pixies ανέστειλε την κυκλοφορία των 2601 και αγόρασε την εταιρία που έβγαζε τις απομιμήσεις μια και το μόνο κομμάτι που πούλησε ήταν στον κατασκευαστή των απομιμήσεων. Στον χορό μήκε και η Acorn, με την ανακοίνωση του νέου επεξεργα-

στή στα 107 mips. Το rasmania που τεστάραμε, ύστερα από την επιλογή πίστας, μας έβγαλε για δέκατα του δευτερολέπτου την επιγραφή game over και στην συνέχεια πάλι την επιλογή πίστας. Κυκλοφόρησε επίσης και το επαγγελματικό πακέτο 'Ευρηκα,εύρηκα' που μπορεί και υπολογίζει τον όγκο του νερού που εκτοπίζει ένα αντικείμενο. Η Commodore δεν έδειξε τίποτα σπουδαίο μια και ακόμα ψάχνετε, αφού στο εργοστάσιο της Amiga, έπεσε στα μηχανήματα κάποιος εργάτης (που παλιότερα είχε κατηγορηθεί για κατασκοπία) ονόματι Jack Tramien με αποτέλεσμα τα χέρια στις οθόνες της Amiga να βγαίνουν με αίματα και η δισκέτα του workbench να γράφει Blood Money. Κυκλοφόρησε επίσης και το νέο βιβλίο που έχει σαν κύριο θέμα του το Kick Off, και το οποίο προβλέπετε να γίνει μεγάλη επιτυχία. Εκδότης και συγγραφέας του είναι ο γνωστός Dini Doni του οποίου γνωστά έργα είναι τα 'Από την ασημία στα πλούτη' και 'Το μυστικό της επιτυχίας μου'. Το καινούριο βιβλίο, αναφέρει την ιστορία των kick Off από το 1 μέχρι και το final whistle. Αναφέρει επίσης και διάφορα μαγικά spell για να ελλατώσετε την πυκνότητα του αντιπάλου

τερματοφύλακα, spell που λειτουργεί απο το kick off + μια και στην πρώτη version του παιχνιδιού η πυκνότητα του τερματοφύλακα είναι ίση με την πυκνότητα ενός ευγενούς αερίου στην χημεία. Μέχρι και ένας τυφλός ανάπηρος συνταξιούχος γάδαρος θα έπιανε τα σουτ από το κέντρο. Σωτήρήρήρήρη πήρε το φωτοτυπικό πάνω από το κεφάλι μου.. δεν σε νικούσα με αυτά τα spells στα παιχνίδια που παίζαμε. Μέσα στο βιβλίο υπάρχει και η ανακοίνωση της κυκλοφορίας του επόμενου Kick Off με τίτλο 'When we say final whistle, we mean it' που θα έχει επιλογή για χειρονομία στον διαιτητή ή στον αντίπαλο παίκτη ή στους θεατές ή στον αρχισυντάκτη του περιοδικού ή ...τι είναι αυτά τα λεφτά ? αποζημίωση ? τι πάει να πει με απολύετε ? ... Σας χαιρετούμε λοιπόν από την Αγγλία με την ελπίδα τα ανοιξιάτικα πρωτοβρόχια να σταματήσουν και η αρκούδα που συγκατοικώ να καταφέρει να βρει διαμέρισμα στην πόλη. Και μην ξεχνάτε ότι για να επικοινωνήτε μαζί μας δεν έχετε παρά να αφήνετε τα γράμματά σας, κάτω από το μαξιλάρι σας την νύχτα ή όσοι απο εσάς έχουν modem να μας καλούν στην **Crazy BBs. 6447 595 21:00-08:00** κάθε βράδυ.



ΑΓΓΕΛΙΕΣ

ΑΠΟ ΟΛΑ ΕΧΕΙ ΤΟ ΠΑΝΕΡΙ

Α MIGA 500, επέκταση μνήμης, TV modulator, joy-stick, πολλά games, βιβλία, 130000. Λευτέρης τηλ: 7650795

Π ΡΟΛΑΒΕΤΕ: EYROPIC + drive 5,25, 110 δισκέτες 3,5, 250 δισκέτες 5,25, joystick, βιβλία, δισκετοθήκες. Σε άριστη κατάσταση. Τιμή συζητήσιμη. Πωλούνται και ξεχωριστό. ΤΗΛ: 0842-26102 Μόνας

Π ωλούνται 20 δισκέτες AMSTRAD 6128 με παιχνίδια όπως: CHASE HQ, NIGHT BREED, TEENAGE QUEEN, RICK DANGEROUS, CORRUPTION σε όριστη κατάσταση. ΤΗΛ: 7217879 Στέλιος

Π ωλείται τηλεκατευθυνόμενα Nikko turbo με 2 κοινόλοιο τηλεκατεύθυνσης, σχεδόν οχητισμοποίητα. Τιμή 20.000 ΤΗΛ: 9737816 Μόκης

Λ όγω ανάγκης πωλείται AMIGA 500 1 μηνός, monitor 1084 P, τροφοδοτικό, mouse, 2 joystick, 20 δισκέτες με games, τιμή 180.000. ΤΗΛ: 9611430 Γιόννης

Α RCHIMEDES A3000, 50 γεμότες δισκέτες, αξεσουάρ σε όριστη κατάσταση, πωλείται μόνος 170.000 ΤΗΛ: 4128172 Παύλος

Α MIGA Desk Top Video. Ατώρα και στην Ελλάδα! Υπότιτλοι, βιντεοσκοπήσεις, γραφικά, animations και όλα αυτά στην βιντεοκασέτα σας (VHS, VHS-C). Επίσης κατασκευές προγραμμάτων για τίτλους, logos κ.τ.λ. κατόπιν συμφωνίας. Τιμές λογικές. Renato τηλ: 9844505 και 8629564.

S ega Megadrive, 2 joy-sticks, Παιχνίδια τιμή 85.000 δρχ. ΤΗΛ 5983837 Γιόννης



Π ΩΛΕΙΤΑΙ υπολαγιστής AMSTRAD 1512 με σκληρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη σθόνη. Τιμή συζητήσιμη. ΤΗΛ: 67.12.100

Α MIGA: Τέλειο ρύθμιση και έλεγχος των drives με ειδικό original πρόγραμμα, 2 δισκέτες και manual. ΤΗΛ: 8614265-8617222 Θεόφιλος.

Π ΩΛΕΙΤΑΙ Commodore 128 με drive 1570, πολλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες ΓΑΝΩΣΗΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΤΗΛ: 66.57.825 5-9 μ.μ.

S ONY 2DD UNLABEL 3,5"-155 ΔΡΧ, SONY 2DD 210 ΔΡΧ, NONAME 5,25 1100 ΔΡΧ, SONY 2S/2D 160 ΔΡΧ. ΑΠΟ 100-500 DISKS 10%. ΑΠΟ 500-1000 DISKS 15% ΕΓΓΥΗΜΕΝΕΣ 100%. ΤΗΛ 64.23.274

Π ωλείται τηλεκατευθυνόμενα, θερμικό, τετροκίνητο buggy AGFA TIGER, με μηχανή OPS, τηλεκατεύθυνση 2κόνανη HITEC, στόρτερ και πολλά άλλα εξαρτήματα. Πωλούνται όλα μαζί 120.000 δρχ.

ή οντολόσσονται με AMIGA 500 1MB. Πληροφορίες στο τηλ: 58.20.399 από 8.30-4.30 Τάσας

Α MIGA 500 1MB, ενός έτους, έγχρωμο monitor, 2 joysticks, βιβλία, προγράμματα, δισκετοθήκη. Αρίστη κατάσταση. Μετρηταίς 200.000. ΤΗΛ: 9515936 Ακης.

Π ωλούνται ATARI STFM και έγχρωμο monitor Philips στις καλύτερες τιμές της αγοράς, 140.000 δρχ μαζί. Επίσης πωλείται Amstrad 6128 με εκτυπωτή. ΤΗΛ. 64.47.595 Μίλτας.

Ε κτυπωτής Amstrad DMP 3000 με πολύ χορτί και κολώδισ σύνδεσης ελάχιστα μεταχειρισμένος. Τιμή έκπληξη. ΤΗΛ: 8077113 Γιόννης Κονακόρης

Π ωλείται εξωτερικό disk drive για AMIGA (οξίος 35.000) μόνος 20.000 δρχ, sampler (στερεοφωνικό) για AMIGA (27.000 μόνος 18.000). TV modulator για AMIGA αξίας 10.000 μόνος 5.000, και

100 δισκέτες με αυθεντικά και καινούργια παιχνίδια αξίας 100.000 δρχ μόνος 20.000 δρχ λόγω ανάγκης. Μπάκης τηλ: 51.43.628

Σ OMMODORE 64 + 2 κοσετόφωνο + musik maker + joystick + 120 παιχνίδι, μόνος 25000. ΤΗΛ: 41.27.730 (8π.μ / 3μ.μ) Χόρης

Π ωλείται ATARI 1040 ST σε εξαιρετική κατάσταση, με θύρα και καλώδια για χρήση οσπρόμαυρου και έγχρωμου monitor ταυτόχρονα, με το ονοβόσσημο MONO ενός διοκόπητη. Το A/M monitor έχει ειδικό κύκλωμο γιο ενίσχυση του audio σήματος και γιο τουτόχρονη λειτουργία με colour monitor. ΤΗΛ 48.19.739 Δημήτρης

Π ωλείται φαντοστικό SA-MPLER γιο τον ATARI ST. Είναι το ST REPLAY 4 της Microdeal, με δυνατότητα sampling 5-500KHz, οναπαραγωγή sample editor, spectrum analyser, drum machine, special sound fx. Το πρόγραμμα είναι original και λειτουργεί σε ασπρόμαυρο και έγχρωμο monitor. Περιλαμβάνει δισκέτες και cartridge. ΤΗΛ 4819739 Δημήτρης..

Π ωλείται Atari 520 (drive διπλής όψεως) games + εφορμαγές + manuals σε υπερρίστη κατάσταση. Τιμή ευκοιρίος 6394946 Σπύρος.

Ζ ητείται για αγορά Amstrad 6128 πρόσινος και Drive 1541C σε άριστη κατάσταση. Προσφέρω 40.000 και 20.000 αντίστοιχο. ΤΗΛ: 6394946 Σπύρος.

Α TARI 1040 STE, AVORTEX AT 286/ AT EMULATOR. Εγγύηση, παιχνίδι, προγράμματα, joy-sticks. Χρήστος τηλ: 58.10.713

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.....

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ

* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..... ΤΚ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ:..... ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:.....

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:.....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΚ:..... ΠΟΛΗ:..... ΤΗΛΕΦΩΝΟ:.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.....

ΗΛΙΚΙΑ:..... ΥΠΟΓΡΑΦΗ:.....

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΪΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

• ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

• ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ
• ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΩΝ

**ΣΥΜΠΑΝ
COMPUTERS**

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER



ΠΡΟΣ ΣΥΜΠΑΝ COMPUTERS

ΣΤΟΥΡΝΑΡΑ 27 & ΜΠΟΤΑΣΗ

106 82 ΑΘΗΝΑ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ MAIL ORDER

ΑΓΟΡΙ

ΠΗΩΣΕ τον κίνδυνο πίσω από
αθε γωνία, να σε περιμένει!

ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΕ το Έγκλημα, τους
μεταλλαγμένους, τους
ζωηγίνους...

ΤΑΞΙΔΕΨΕ στον
2ο αιώνα όπου
εν υπάρχει...
καιρούνη. Μονο
ΔΙΚΑΣΤΕΣ!

ΔΙΑΒΑΣΕ τις νέες
(εγχρώμες) περιπέτειες
του δικαστή
REDD!



STARRING
Joe Dredd as
THE JUDGE

Chopper as
THE SKY SURFER

Death as
JUDGE DEATH

Kenny as
THE PERP

Plus a cast of millions!!!

Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί:

**ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΑΓΟΡΙ ΒΛΑΠΤΕΙ
ΣΟΒΑΡΑ ΤΗΝ ΥΓΕΙΑ**

RAWX



THE VIDEO
GAME

UBI SOFT

Entertainment Software

